METROID
[ZEBES INVASION ORDER]
FUTABASHA FAMICOM
GAME BOOK SERIES
METROID
BRASIL
FUTABASHA

METROID
ZEBES INVASION ORDER
FUTABASHA FAMICOM GAME BOOK SERIES

METROID

Zebes Invasion Order

Edição traduzida, revista e ampliada

Nobuyuki Shioda / Hard Studio / Sumi Arisaka

“My past is not a memory. It's a force at my back. It pushes and steers. I may not always like where it leads me, but like any story, the past needs resolution. What's past is prologue.”

Samus Aran

CONTEÚDO

Metroid: Zebes Invasion Order

Por Studio Hard Co. Ltd. e Nobuyuki Shioda

Ilustrações por Sumi Arisaka

Primeira publicação por Futabasha Books Co. Ltd.

3-28 Higashi-Goshenko. Shinjuku, Tokyo, Japão

COMO JOGAR ESTE GAMEBOOK?

Divirta-se com um RPG completo! Este volume é um gamebook revolucionário que adiciona elementos de um *role-playing game* em formato de livro como já conhecemos. Além de fazer escolhas, você terá que enfrentar vários inimigos que irão atacar enquanto você se move de sala em sala. A aventura continuará através dessas batalhas, assim como na versão de Metroid do Famicom Disk System. A seguir você encontrará as regras para jogar, que podem ser consideradas um pouco complexas para algumas pessoas. Por favor, leia as instruções cuidadosamente para assimilá-las antes de cair na jogatina.

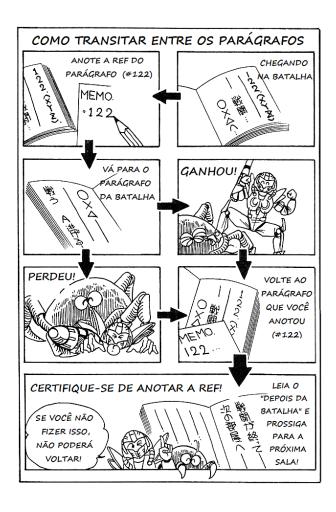
O uso de um dado é obrigatório para usufruir deste gamebook. Se o texto solicitar o lançamento de dados, você tem que rolar fisicamente um. Se um dado não estiver disponível no momento, não se preocupe: os rodapés das páginas ímpares de ação carregam uma face impressa (basta abrir em uma página aleatória para definir o seu próximo destino). Pode ser mais fácil usar esses “dados de mentirinha” do que dados físicos na maioria das vezes, evitando assim o incômodo de transportar mais um objeto além do próprio livro.

PARÁGRAFOS DE MOVIMENTO E COMBATE

O texto será dividido em dois tipos de parágrafos: "de movimento" e "de combate". Os parágrafos de movimento são descrições das salas que você cruzará, cada uma identificada por uma letra e um número, como [A-2]. As três zonas do jogo estão representadas em mapas que você poderá usar para se orientar. Tenha cuidado, pois o número associado à sala não corresponde necessariamente ao número de parágrafo. Para se mover entre as áreas é preciso seguir as indicações do texto.

Na imagem da próxima página é possível ver como o jogo funciona. Cada vez que você entrar em uma nova sala, ocorrerá um “combate". Nesses casos será necessário anotar o parágrafo em que você está antes de seguir a referência indicada mais abaixo (que pode ser tanto ir a outro parágrafo quanto lançar o dado para determinar a ação). Nesse ponto ocorrerá uma luta na qual você terá que escolher como abordar o inimigo e que arma usar contra ele.

Terminada a luta, o texto apresentará a referência “para o **parágrafo de origem**”: será necessário retornar ao parágrafo do movimento anterior (que você anotou) e continuar lendo a

partir da inscrição "depois da batalha". Se não o anotou, não poderá prosseguir, e é por isso que você deve utilizar o Log de Ações. É normal enfrentar várias vezes o mesmo inimigo, logo, não estranhe caso leia mais de uma vez o mesmo trecho.

PROCURE POR PORTAS SECRETAS

À medida em que avançar pelos parágrafos de movimento, você poderá encontrar referências incompletas, algo como "→ para #**2?8**".

Assim como no Metroid para NES, aqui existem salas escondidas que você terá de encontrar por conta própria. A única maneira de fazer isso é revistar fisicamente a sala referida usando seu identificador como referência (que está sempre presente sob o número do parágrafo) e os dígitos já revelados na referência. Além disso, em casos excepcionais, o texto poderá fornecer dicas para localizar referências cruzadas ocultas. Para isso, seu trabalho será virar as páginas na velocidade correta, folheando-as de forma contínua e sem voltar caso passe do ponto: você tem apenas uma tentativa para encontrar a referência cruzada e, caso falhe, terá de seguir em frente e tentar outra hora. Lembre-se que sempre há como retornar.

Essa é apenas uma regra recomendada por nós, ou seja, você poderá optar por aplicá-la ou não, mas, por favor, encare o desafio como se estivesse jogando um verdadeiro jogo para o Famicom Disk System!

ENERGIA / ENERGY TANKS

A energia é a força vital de Samus Aran. Samus começa com um único Energy Tank chamado "inicial", mas poderá coletar outros três, identificados pelas letras A, B e C.

Cada Energy Tank contém 30 pontos de energia, que podem ser perdidos caso Samus sofra danos. É possível recuperar pontos de energia perdidos anteriormente ao derrotar alguns inimigos. Além disso, coletar um Energy Tank novo restaurará imediatamente a energia total, enchendo todos os Energy Tanks já coletados. Se os tanques estiverem cheios, os pontos de energia obtidos em excesso deverão ser ignorados. Caso todos os pontos de energia sejam esgotados o jogo atual termina, mas você não precisa recomeçar do zero, conforme será explicado na seção “Recomeçar após uma derrota”.

Samus começará uma nova partida com 10 pontos de energia, independentemente de quantos Energy Tanks possua. Essa regra recria uma das peculiaridades do Metroid original, ou seja, o fato de iniciar em uma condição de fraqueza extrema; no entanto, torna a jornada ainda mais difícil. Caso queira, é permitido começar com o tanque inicial completo

para um jogo mais fácil ou com apenas 10 pontos de energia caso opte por jogar no modo "original".

MÍSSEIS

Além dos Energy Tanks, Samus também poderá coletar quinze Missile Tanks, indicados por um número de 1 a 15. Ao contrário dos Energy Tanks, o jogo sempre começa sem nenhum míssil disponível. Cada Missile Tank pode conter dois mísseis, que devem ser desabilitados logo após o seu uso, seguindo as instruções.

Assim como acontece com a energia, os mísseis podem ser recuperados ao derrotar inimigos, mas seu número não volta ao máximo quando é coletado um novo tanque. Obter um Missile Tank simplesmente aumenta a capacidade total, não concedendo imediatamente a Samus dois mísseis adicionais, que devem ser recuperados/conquistados após batalhas (este último detalhe não está presente no jogo original). Mais uma vez, é aconselhável aplicar a regra à risca apenas se você quiser jogar no modo "original". No "modo fácil", dois mísseis serão adicionados assim que é obtido um Missile Tank.

OBJETOS

Além de Energy Tanks e Missile Tanks você poderá coletar durante a aventura alguns itens, especialmente armas, para usá-los na batalha. A aventura começa com apenas um item disponível: o Long Beam. Todos os objetos coletados, com exceção dos mísseis, possuem uso infinito.

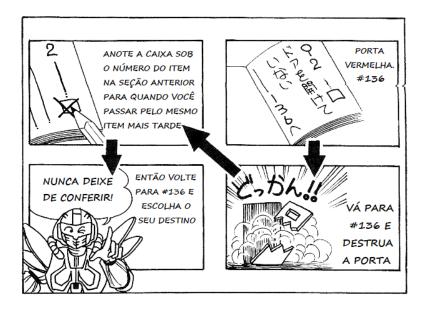
DANOS A MOTHER BRAIN

Ao longo do jogo você enfrentará vários inimigos. O mais forte deles é o inimigo final, Mother Brain. Você precisa infligir dez golpes nele para derrotá-lo, marcando as caixas referentes aos danos, sempre seguindo as indicações do texto.

PORTAS VERMELHAS

Portas vermelhas são portas especiais que só podem ser abertas ao custo de dois mísseis. Depois de abri-las você deverá marcar a caixa ao lado do número do parágrafo onde estão localizadas. Fazendo isso será possível acompanhar se a

porta foi derrubada ou não. Para abrir portas amarelas serão necessários quatro mísseis.

[Nota da tradução: na verdade, o texto original diz que são necessários cinco mísseis para abrir portas amarelas, mas no parágrafo #173 e seguintes são exigidos apenas quatro: assumiremos, portanto, que o segundo valor é o correto. Vale destacar também que essa mecânica antecipa em muitos anos as caixas de seleção presentes na famosa série "Fabled Lands", que obviamente podem ser evitadas anotando no mapa que sua porta vermelha está aberta.]

RECOMEÇAR APÓS UMA DERROTA

Se a energia de Samus chegar a zero ou se você encontrar um fim precoce, o jogo atual termina. Em um gamebook convencional seria necessário recomeçar do início, mas este livro é diferente. Assim como na versão para Famicom, é possível recomeçar da área onde você foi derrotado.

Se perdeu na Zona A = recomece em #**1**.

Se perdeu na Zona B = recomece em #**152**.

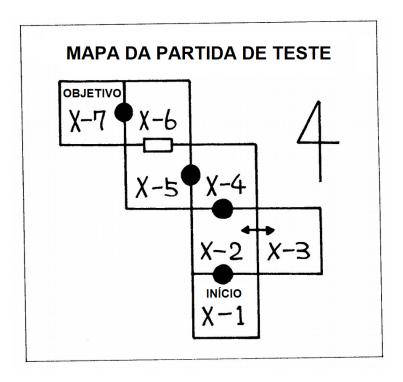
Se perdeu na Zona C = recomece em #**116**.

Na fase final você poderá reiniciar a partir do parágrafo de derrota para Mother Brain (que poderia ser tanto #**150** quanto #**17**, mas, após o reinício na segunda alternativa, a chance de sucesso na batalha final aumenta exponencialmente. Sendo assim, sugerimos que recomece em #**150**).

É possível reiniciar mantendo itens, tanques e mísseis coletados, mas os pontos de energia retornarão ao valor inicial de 10 pontos (ou 30 pontos no “modo fácil”).

A explicação das regras terminou. Elas são complexas! Você as entendeu completamente? Para verificar isso, disponibilizamos um pequeno jogo de teste nas próximas páginas.

PARTIDA DE TESTE

Nesta simulação, assim como no jogo real que você encontrará mais à frente, acabamos de invadir a hostil fortaleza de Zebes. Cumpra o objetivo usando as regras já aprendidas e o Log de Ações (pág. 31), bem como o mapa a seguir:

A meta é chegar à sala [X-7]. Comece pelo parágrafo #**1**.

#1
[X-1]

Esta é a sala inicial. Há uma porta normal ao norte, de cor azul. Você só pode seguir nessa direção.

Ir para a sala ao norte [X-2] → para #**5**.

#2 □
[X-5]

Nesta sala há uma porta azul ao leste e uma porta vermelha ao norte.

<u>Combate</u> → para #**16** [ou seja, após anotar o número desse parágrafo (#**2**), vá para o parágrafo #**16**].

<u>Depois da batalha</u>:

A porta vermelha está aberta? Se estiver fechada e você quiser ir para o norte será necessário ter dois ou mais mísseis. Nesse caso → para #**4**.

Caso contrário, ou seja, se você ainda não tiver mísseis suficientes, não há escolha a não ser partir para a sala a leste. Se a porta vermelha já estiver aberta você poderá escolher

livremente entre ir para o norte ou para o leste.

Ir para o norte → para #**9**.

Ir para o leste → para #**7**.

#3
[X-3]

Esta área não tem saída além da abertura a oeste que dá acesso à sala [X-2], tornando-a um beco sem saída.

Combate → para #**16** (ou seja, após anotar o número deste parágrafo, vá para o parágrafo #**16**).

Depois da batalha:

Você encontrou o Energy Tank [A]? Se você ainda não o coletou → para #**8**.

Se você já o tem, volte para a sala a oeste → para #**5**.

#4
[X-5]

Você descarrega seus mísseis contra a porta vermelha. Depois de provocar um enorme estrondo e fazer subir uma

nuvem de poeira, seu segundo disparo deixou um enorme buraco na barreira física (-2 mísseis no seu inventário. Marque a caixinha do parágrafo #**2** para se lembrar futuramente de que esta porta vermelha já está aberta).

Você cruza o buraco e segue para a sala [X-6] → para #**9**.

#5
[X-2]

Essa sala faz parte de um corredor que vai de norte a sul.

Combate → para #**16** (ou seja, após anotar o número deste parágrafo, vá para #**16**).

Depois da batalha:

Uma varredura de radar revela a presença de uma sala escondida a leste. A identificação da sala em questão é [X-3]. Se você puder, encontre sua referência cruzada. Você também pode prosseguir para lá → para #**?**.

Se não a encontrou, não adianta ir para o sul [X-1], pois esse é o seu ponto de partida. O mesmo vale se você encontrou a sala escondida, mas não deseja explorá-la.

Ir para a sala ao norte [X-4] → para #**7**.

#6
[X-4]

Colete o Missile Tank [1]. A cápsula está vazia, mas você pode enchê-la com dois mísseis caso os encontre.

Siga para a sala a oeste ou ao sul.

Ir para o oeste → para #**2**.

Ir para o sul → para #**5**.

#7
[X-4]

Esta sala possui duas saídas: uma a oeste e outra ao sul.

Combate → para #**16** (ou seja, após anotar o número deste parágrafo, vá para #**16**).

Depois da batalha:

Você possui o Missile Tank [1]? Caso ainda não tenha encontrado → para #**6**.

Se você já o possui, poderá escolher para onde ir.

Ir para o oeste → para #**2**.

Ir para o sul → para #**5**.

#8
[X-3]

Colete o Energy Tank [A] e registre-o no Log de Ações. Com os tanques cheios, volte para a sala a oeste → para #**5**.

#9
[X-6]

Nesta sala há uma estranha estátua de pedra em seu centro. Uma porta vermelha a separa da sala [X-5] ao sul, enquanto que a oeste há uma porta azul que leva à sala [X-7].

Combate → para #**16** (ou seja, após anotar o número deste parágrafo, vá para #**16**).

Depois da batalha:

Uma placa de pedra está presa na base da estátua e na parte superior há um mapa que aponta para uma sala escondida: note que a referência cruzada para a sala [X-3] é #**3**.

Então, para onde você quer ir agora? Sul ou oeste?

Ir para o sul → para #**2**.

Ir para o oeste → para #**10**.

#10
[X-7]

Fim da simulação. Vá para a seção "Conclusão da partida de teste" para conferir se você já dominou as regras ou se precisa praticar um pouco mais.

#11

Alguns mísseis foram deixados para trás após o inimigo ser completamente vaporizado (se você tiver um Missile Tank com capacidade suficiente, +2 mísseis para o seu inventário). A batalha acabou → para o **parágrafo de origem** (ou seja, volte para o parágrafo que você anotou e continue lendo a partir de "depois da batalha:").

#12

O Zoomer é mais pesado do que eu pensei. Você conseguiu escapar rapidamente. → para o **parágrafo de origem** (ou seja, volte para o parágrafo que você anotou e continue lendo a partir de "depois da batalha:").

#13

Um choque elétrico percorre seu corpo após ser atingido pelos espinhos do Zoomer (-1 energia).

No entanto, você faz um novo ataque → para #**17**.

#14

Você derrotou com sucesso o inimigo, mas não conseguiu recuperar nem energia nem mísseis. Isso pode acontecer às vezes, não se preocupe! → para o **parágrafo de origem** (ou seja, volte para o parágrafo que você anotou e continue lendo a partir de "depois da batalha:").

#15

Uma estranha esfera de energia surgiu de repente quando o inimigo desapareceu: é o seu prêmio por derrotá-lo (+1 energia) → para o **parágrafo de origem** (ou seja, volte para o parágrafo que você anotou e continue lendo a partir de "depois da batalha:").

#16

Um inimigo se aproxima. Acalme-se! É só um Zoomer.

Lutar → para #**18**.

Escapar → para #**12**.

#17

Ataque bem-sucedido. Um feixe atinge o Zoomer e, no mesmo instante, a criatura é vaporizada pela alta temperatura.

Lance o dado.

Se 1 ou 3 → para #**15**.

Se 2 ou 5 → para #**14**.

Se 4 ou 6 → para #**11**.

#18

Você ataca o Zoomer.

Lance o dado.

Se 2, 4, 5 ou 6 → para #**17**.

Se 1 ou 3 → para #**13**.

CONCLUSÃO DA PARTIDA DE TESTE

Quais itens posso obter ao executar a simulação com sucesso? Se você progredir corretamente, receberá o Energy Tank [A] e o Missile Tank [1]. Quem não recolheu o Energy Tank [A] não encontrou a sala escondida a leste de [X-2]. Quanto à sala secreta, se você for até a sala com a estátua de pedra [X-6], será possível encontrar a referência correspondente. Na simulação é possível atingir o objetivo sem encontrar o segredo, mas no jogo real haverá salas escondidas em qualquer lugar e será impossível progredir no jogo sem passar por elas. Para obter detalhes sobre como encontrar salas ocultas, consulte a seção "Procure por portas secretas" nas regras.

Se alguém obteve dois ou mais Energy Tanks ou Missile Tanks, há algo de errado. Sempre marque os itens obtidos no Log de Ações e preste atenção aos números e letras associados aos tanques que coletar.

Para aqueles que não conseguiram abrir a porta vermelha, acompanhem o procedimento para obtenção de mísseis após a coleta do Missile Tank. Na verdade, os últimos são apenas cápsulas vazias. Os mísseis em si podem ser coletados

após derrotar um inimigo. Assim como no jogo real, você terá que ignorar um míssil caso não possua um Missile Tank ou espaço em um Missile Tank para armazenar projéteis.

Para aqueles que não conseguiram retornar ao parágrafo de origem após uma batalha, lembre-se de sempre anotar o número do parágrafo de onde você veio. Não é impossível lembrar o número de cabeça, porém, ao contrário da simulação, no jogo real muitas batalhas serão repetidas com vários inimigos. Mesmo que você se lembre no início, o parágrafo de origem trará dúvidas à medida em que avançamos com as batalhas. Certifique-se de fazer as anotações no Log de Ações.

E aí? Caso tenha cometido algum erro, leia novamente, com atenção, as regras do livro. Caso contrário, a preparação chegou ao fim! Chegou a hora de começar o jogo com Samus.

PARÁGRAFO DE ORIGEM

PROGRESSÃO DOS PARÁGRAFOS

#1 →

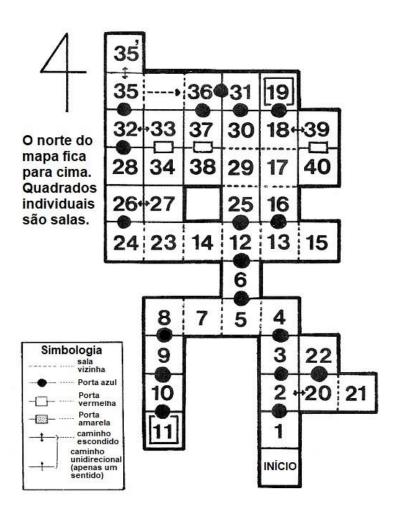
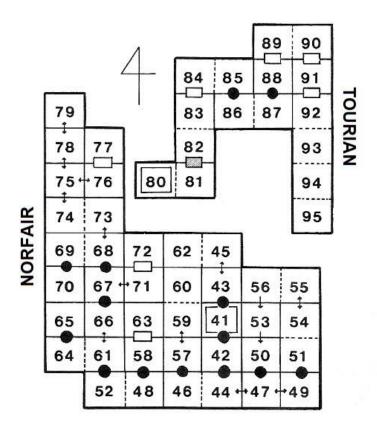
MAPA B (NORFAIR)

				[B-43]		
				[B-41]		
				[B-42]		

MAPA C (TOURIAN)

[C-80]	[C-81]			

MAPA DA FORTALEZA DE ZEBES

ZONA A — BRINSTAR

ZONAS B E C — NORFAIR E TOURIAN

PRÓLOGO

ESTAMOS NO FUTURO!

A era da Grande Exploração Espacial terminou e a Federação Galáctica foi, enfim, estabelecida. No espaço profundo, porém, os indivíduos conhecidos como Space Pirates ameaçam a ordem imposta pela Federação, realizando suas manobras nefastas longe dos radares da organização.

O nome da facção deriva dos invasores do mar, responsáveis por espalhar o terror durante a Era da Exploração nos tempos antigos. Hoje, os piratas navegam pelo Cosmos a bordo de caravelas tecnológicas e sua forma de agir não mudou ao longo do tempo. Para respondê-los à altura, o Comitê Central criou a Polícia Federal Galáctica, mas o Universo é imenso e o poder ofensivo dos piratas excede as capacidades de cobertura dos homens da lei. Sentindo-se incapaz de capturar esses criminosos astronautas, a Polícia Galáctica decidiu colocar as cabeças dos Space Pirates a prêmio. Quando a notícia chegou ao grande público, a profissão conhecida como "caçador de recompensas" foi oficialmente certificada.

Entretanto, quanto mais caçadores de recompensas se voluntariavam para as missões, mais os piratas se uniam entre si. Se antes agiam em pequenos bandos descentralizados, agora passam a se aglomerar em grupos maiores, cada vez mais fortes e organizados, e seu poder continua a aumentar.

UMA TRAGÉDIA IMINENTE!

Os Space Pirates roubaram uma cápsula que continha uma misteriosa criatura chamada "Metroid", responsável por dizimar a civilização do planeta SR388. A biocápsula fora criada para inibir o crescimento do Metroid durante seu estágio larval, pois, enquanto preso no recipiente, suas funções vitais estarão suspensas com segurança. No entanto, se o Metroid despertar e se multiplicar, toda a galáxia correrá sério risco.

METROID

À primeira vista, não passa de uma inocente criatura flutuante que lembra uma água-viva. Contudo, possui o poder de se agarrar a outros seres vivos e absorver sua energia vital.

A equipe investigativa do Comitê Central designou um grupo de pesquisa para o estudo dos Metroids. Com isso, descobriu-se que um Metroid mantido em animação suspensa pode ser reanimado após o bombardeio contínuo de raios beta por um período de vinte e quatro horas.

Em um ato arriscado, a equipe de pesquisa removeu a criatura de sua cápsula de segurança e a expôs à radiação: poucos cientistas restaram para contar história. O Comitê Central só pôde se livrar do Metroid com a ajuda de toda a Terceira Divisão das Forças Espaciais Federadas.

De fato, aqueles seres eram entidades mais do que vivas, com enorme energia e vitalidade muito além dos limites da compreensão humana: estes são os Metroids! Seria um desastre se os piratas descobrissem o poder do que agora eles têm em mãos. Se essas criaturas forem multiplicadas e vistas como bioarmas, logo serão usadas contra a Federação Galáctica e…

Antes que isso aconteça, você precisa recuperar o Metroid roubado a todo custo. Uma busca frenética da Polícia Galáctica culminou na descoberta da fortaleza pirata, localizada em um asteróide de nome Zebes. A fortaleza é controlada pelo gigantesco computador biomecânico "Mother Brain".

A Polícia Galáctica atacou a base pirata com força total. No entanto, a resistência inimiga provou ser intransponível por meios comuns. Não havia mais nada que a Federação pudesse fazer a respeito. Não havia outra opção a não ser confiar o caso aos caçadores espaciais.

Dessa vez não se tratava de uma missão qualquer. A Federação dirigiu-se diretamente a Samus Aran, responsável por concluir inúmeros trabalhos com sucesso. O prêmio em dinheiro prometido é inédito, porém, Samus só poderá colocar suas mãos nele depois de completar a dura tarefa…

SAMUS ARAN

Há quem pense que é um androide e há quem jure que se trata de um homem do planeta Terra. A única certeza acerca de Samus Aran é a representação de um ícone da era atual graças à resolução de vários casos antes tratados como impossíveis. Graças aos implantes cibernéticos espalhados por todo o seu corpo, Samus possui poderes sobre-humanos e seu traje é capaz de absorver a energia dos inimigos derrotados. Não são conhecidos mais detalhes sobre o seu equipamento ou origem.

A AVENTURA COMEÇA

#1
[A-1]

O pouso em Zebes foi tranquilo. O asteróide possui uma estrutura de três camadas. Estou agora na Área A – Brinstar e caminho por uma caverna rochosa que parece ser feita de calcário. A cápsula roubada deve estar na área C, bem nas profundezas deste asteroide. Sim, suponho que esteja na mesma área onde reside o grande computador chamado Mother Brain, o líder dos piratas. Chegar quanto antes ao objetivo é a primeira condição para completar a missão com sucesso.

Não sei por que, mas sinto que não há nenhuma presença humana em Zebes. Por outro lado, pelas cavernas deste lugar circulam formas de vida curiosas. Como as ações dos piratas são imprevisíveis, não estranharia caso o asteróide não passasse de um chamariz gigante: os caminhos estão cheios de armadilhas e uma criatura bizarra acaba de se colocar em meu caminho. Surpreendentemente, o ser me ataca!

Combate → para #**407**.

Depois da batalha:

Eu sigo para o norte e encontro uma porta redonda azul na parede. Apenas um disparo com o Long Beam já é suficiente para abri-la. Em seguida, ela se fecha sozinha → para #**53**.

#2
[A-29]

Encontro-me no meio de um longo corredor azulado que segue de norte a sul.

Combate → para #**421**.

Depois da batalha:

Eu tenho o Energy Tank [A]? Se não → para #**179**.

Se sim, posso escolher se sigo para o norte ou para o sul.

Ir para o norte → para #**94**.

Ir para o sul → para #**78**.

#3

Embarcar será muito fácil: basta deixar os piratas me capturarem. Logo estarei ao lado da cápsula → para #**291**.

#4
[B-50]

Só é possível sair da sala pela porta azul voltada para o sul. A arquitetura dessa fortaleza é um tanto curiosa: se o objetivo é dificultar a exploração por forasteiros, posso afirmar que está sendo cumprido com perfeição. Sei que há uma sala secreta ao norte, mas o acesso a ela foi modelado de forma que não pode ser acessado por aqui.

Combate → para #**412**.

Depois da batalha:

Eu tenho o Missile Tank [9]? Se eu não tiver → para #**187**.

Se eu já o coletei, resta seguir para o sul → para #**134**.

#5

A batalha é árdua como eu esperava, mas parece que descobri algo que funciona bem contra ele. Depois de sofrer um ataque contínuo com o Wave Beam, Ridley geme de dor.

Se eu conseguir infligir outro dano idêntico a esse, posso vencê-lo → para #**206**.

#6 □
[C-93]

Sala "Zebetite II". Eu já destruí a Zebetite daqui?

Se a barreira ainda estiver ativa, posso recuar para a sala ao norte → para #**63**.

Ou posso destruir o obstáculo.

Se este for o caso, combate → para #**368**.

Depois da batalha:

Ir para o sul → para #**183**.

Voltar para o norte → para #**63**.

#7

Tenho um corpo aperfeiçoado pela biomecânica. Em termos de velocidade e poder eu deveria ser superior, mas o líder pirata é forte. Falta-me espírito combativo. Estou perdendo a luta… Minhas chances de vencer são inferiores a 50%.

Talvez seja melhor desistir da cápsula por enquanto.

Fugir → para #**11**.

Insistir na luta → para #**20**.

#8
[B-55]

Existem outras coisas mais por aqui. Ao sul fica a brecha que dá acesso à sala [B-54], enquanto que a oeste há uma continuação dessa área.

Combate: lance o dado.

Se 4, 5 ou 6 → para #**332**.

Se 1 ou 3 → para #**416**.

Se 2 → para #**350**.

Depois da batalha:

Eu já possuo o Missile Tank [7]? Se eu ainda não o coletei → para #**195**.

Se eu já o coletei, posso escolher para onde ir.

Ir para o sul → para #**210**.

Ir para o oeste → para #**120**.

#9

Ouço um som estridente como batidas metálicas seguido por um chiado abafado de gafanhotos. Por fim, uma

explosão ensurdecedora rasga a sala. O míssil acertou em cheio o Side Hopper, despedaçando-o → para #**224**.

#10
[A-26]

Combate: lance o dado.

Se 1, 3 ou 5 → para #**407**.

Se 4 ou 6 → para #**421**.

Se 2 → para #**414**.

Depois da batalha:

Esta caverna é um beco sem saída, pois contém apenas uma porta azul ao sul. No entanto, o radar revelou a presença de salas escondidas por aqui. As áreas em questão são [A-28] ao norte, mais acessível, e [A-27] a leste, de acesso mais difícil. Se eu encontrar suas referências, também poderei prosseguir nessas direções. Caso contrário, não terei escolha a não ser voltar para [A-24], ao sul.

Ir para o sul → para #**223**.

Ir para o norte → para #**1?3**.

Ir para o leste → para #**?4**.

#11

Eu desisto e corro, mas o chefe pirata não me dá a mínima chance de escapar. Contudo, pelo mais puro acaso e sorte, a oportunidade única para sobreviver surge graças a um inimigo inesperado: M=M. O monstro, que há pouco parecia morto, regenerou-se de forma incrível. Surpreso pela novidade, o líder pirata nota a presença do invasor e se distrai por um momento, e eu aproveito para abandonar a sala. Em seguida, vou para as docas da grande nave pirata e procuro um módulo de escape → para #**33**.

#12
[B-73]

Uma cápsula de mísseis foi estranhamente abandonada no meio da sala sem razão aparente. Qualquer que seja o motivo que levou a isso, coleto o útil artefato e vou embora daqui (**Missile Tank [13] obtido**).

Ir para o sul → para #**230**.

Ir para o oeste → para #**262**.

#13

O ataque com o Wave Beam falhou. A reação de Ridley me surpreendeu. Além disso, as chamas cuspidas por ele me causaram danos (-10 energia ou -5 caso possua a Varia).

Ainda tenho energia?

Sim → para #**22**.

Não → para #**65**.

#14 □
[C-83]

O corredor metálico termina ao norte em frente a uma porta vermelha. Ao sul há uma sala adjacente.

Combate → para #**423**.

Depois da batalha:

A porta vermelha está aberta? Se está fechada e tenho dois ou mais mísseis → para #**79**.

Se estiver aberta, posso seguir tanto para o norte quanto para o sul. Se está fechada e eu não tenho mísseis suficientes, tenho que seguir para o sul.

Ir para o norte → para #**59**.

Ir para o sul → para #**55**.

#15

Depois de derrotar M=M, entrei rapidamente em um módulo de escape e parti. Assim que abandonei a nave-mãe, ocorreu uma explosão de grandes proporções logo atrás de mim. Eu deveria estar feliz com isso, mas deixei algo importante para trás: a famigerada cápsula contendo o Metroid ficou dentro da nave destruída. Eu tinha ordens expressas para recuperá-la, portanto, minha missão falhou parcialmente. Eu nunca irei solucionar o mistério em torno daquela cápsula…

FIM

#16
[B-54]

Entre os itens ainda está uma cápsula de mísseis operacional (**Missile Tank [6] obtido**). Depois de coletá-lo, devo

escolher o que fazer. Essa área aparentemente só se comunica com o restante do corredor ao sul, mas também há uma passagem para uma sala escondida na direção norte. O que será?

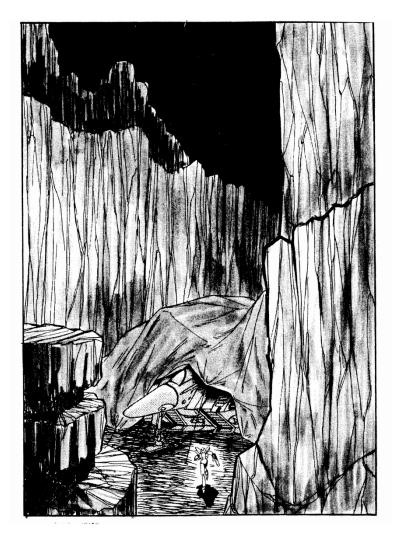
Ir para o norte → para #**?**.

Ir para o sul → para #**234**.

#17

Acho que escalei pelo menos uns cinquenta metros. De repente, vejo uma passagem lateral. A saída está mais acima, mas meu sexto sentido me diz para seguir o novo caminho. Logo após os primeiros passos, sinto que escolhi bem: seguindo essa rota, em breve alcançarei a área onde pousei minha nave. Uma vez lá, poderei escapar imediatamente.

O tempo está se esgotando. Eu tenho que agir! Enfim, chego à pequena nave escondida pela camuflagem que me foi oferecida, ligo o motor e logo deixo Zebes para trás. Apenas alguns segundos depois ocorre uma explosão: bem na hora! Mesmo a essa distância, alguns detritos se chocam contra a fuselagem. Uma pequena distração teria me custado a vida.

Agora sou só eu e a cápsula de Metroid… → para #**129**.

#17: *Retorno à nave que escondi na chegada, dou a partida nos motores e decolo da superfície de Zebes.*

#18

O míssil passou pelo Side Hopper, cortou o ar por um instante e, em seguida, colidiu contra a parede, fazendo desmoronar parte dela. Infelizmente, o ataque falhou.

Se eu ainda tiver mísseis → para #**211**.

Se eu não tiver mais nenhum → para #**26**.

#19
[A-14]

Essa sala é uma continuação do grande corredor dourado que se estende de leste a oeste. Eu sinto há algo escondido em algum lugar por aqui…

Combate → para #**407**.

Depois da batalha:

… no entanto, depois de muito examinar as paredes, não encontro nenhuma passagem oculta. Só me resta continuar para o leste ou para o oeste.

Ir para o leste → para #**155**.

Ir para o oeste → para #**245**.

#20

Continuo lutando, sem desistir.

Lance o dado.

Se 2 ou 4 → para #**41**.

Se 1, 3, 5 ou 6 → para #**242**.

#21
[B-75]

Daqui em diante, para o norte, as cavernas de Norfair ficam ainda mais estreitas. A única forma de seguir em frente é encontrando caminhos ocultos.

<u>Combate</u>: lance o dado.

Se 1, 2 ou 4 → para #**412**.

Se 3 ou 5 → para #**332**.

Se 6 → para #**416**.

<u>Depois da batalha</u>:

A saída localizada ao sul dessa sala já é conhecida por mim. Se eu não conseguir encontrar outras salas escondidas, terei que voltar por aquele caminho.

Ir para o sul → para #**262**.

Ir para o norte → para #**1?8**.

Ir para o leste → para #**2?6**.

#22

Eu ataco Ridley com o Wave Beam.

Lance o dado.

Se 4 ou 6 → para #**5**.

Se 1, 2, 3 ou 5 → para #**13**.

#23
[B-79]

Em um pedestal de metal projetado acima da lava sem fundir, apesar da fornalha instaurada no local, há um tanque de energia me esperando (**Energy Tank [C] obtido**. Após coletá-lo, todos os outros reservatórios de energia são recarregados automaticamente, incluindo o que acabei de pegar).

Não há mais nada útil nesta área. Eu não tenho escolha a não ser voltar para a sala ao sul → para #**158**.

#24

Sim: como eu temia, o ataque congelado não foi eficaz e M=M está, aos poucos, se tornando resistente aos meus golpes. Ele se aproxima. O Ice Beam parou de funcionar!

Todavia, algo imprevisível acontece, pegando-me de surpresa. Não, não estou sonhando: o aparelho de comunicação deu um "bip" seguido por uma voz solícita: "Ei! Quem nos enviou um pedido de ajuda? Estamos aqui para te salvar!"

Há uma nave voando pelas redondezas. A imagem de um crânio com fêmures cruzados foi cuidadosamente pintada em seu casco: é uma nave pirata! Verdade seja dita, eles salvarem minha vida agora e, talvez assustado pela abrupta resposta, M=M desapareceu → para #**50**.

#25 □
[C-90]

Chego ao final do túnel que se estende ao oeste. Ao sul há uma porta vermelha.

Combate → para #**423**.

A porta vermelha está aberta? Se está fechada e tenho dois ou mais mísseis → para #**247**.

Se eu já a abri, posso ir para onde eu quiser. Caso contrário, tenho que voltar para o oeste.

Ir para o sul → para #**198**.

Ir para o oeste → para #**96**.

#26

O poder do salto do Side Hopper seria algo a ser admirado caso ele não fosse um inimigo. A criatura salta para a direita, obrigando-me a manter uma postura defensiva, mas, em seguida, pula na direção oposta. Seus dribles constantes e saltos rápidos tornam complicada a missão de abatê-lo. Por fim, sinto um impacto em meu ombro esquerdo.

Levar um encontrão de um Side Hopper de dois metros de altura não é para qualquer um. Sofri muito dano (-10 energia ou -8 se eu tiver a Varia).

Ainda tenho energia?

Sim → para #**35**.

Não mais → para #**43**.

#27
[A-4]

A caverna continua na direção oeste-leste, exibindo paredes de cor azul clara. Ao sul há uma porta azul.

Combate → para #**421**.

Depois da batalha:

Ir para o oeste → para #**110**.

Ir para o sul → para #**171**.

#28

Resolvo ir à sala de oxigênio. Lá, encontro M=M flutuando no ar com uma postura arrogante. Caí numa emboscada!

Disparo o Ice Beam contra ele. Sim, eu sei que isso não é eficaz, mas é mais seguro que lançar mísseis aqui dentro. Além disso, os tiros não são totalmente inúteis. O monstro desacelera um pouco, mas sei que o efeito não durará.

Lance o dado.

Se 3 ou 6 → para #**252**.

Se 1, 2, 4 ou 5 → para #**24**.

#29 □
[B-58]

Estou em uma caverna estreita. Há uma porta vermelha ao norte e outra de cor azul ao sul.

Combate → para #**412**.

Depois da batalha:

A porta vermelha está aberta? Se está fechada e tenho dois ou mais mísseis → para #**249**.

Se a porta já estiver aberta ou se eu não tiver mísseis suficientes, tenho que voltar para a sala ao sul → para #**191**.

#30

Meus esforços foram frustrados pelas implacáveis chamas cuspidas por Ridley. Recebo alguns danos por seus ataques (-10 energia ou -5 se eu tiver a Varia).

Se os violentos ataques de Ridley esgotaram minha energia → para #**254**.

Se eu não tenho pelo menos dois mísseis → para #**56**.

Se eu ainda tenho dois mísseis ou mais → para #**39**.

#31
[A-35']

Ativo os jatos propulsores presos às minhas pernas e salto em direção à parede norte da sala. O risco de o vento magnético me carregar é grande, mas de alguma forma consigo resistir e me segurar nos blocos. Eu me levanto e prossigo pela passagem escondida até chegar a uma sala secreta ao norte. Um tanque de energia repousa sobre um pedestal de metal (**Energy Tank [B] obtido**. Todos os tanques de energia foram recarregados, incluindo o recém-coletado).

Não há mais nada nesta sala. Eu só posso sair da parede e voltar para o sul, mas, assim que ponho os pés no chão, o vento magnético me lança duas salas adiante, na direção leste.

Termino o "voo" na sala [A-36] → para #**189**.

#32

Na luta contra Mother Brain a pior coisa que pode ocorrer com o desafiante é cair no fosso que rodeia a estrutura, e é justamente isso que acontece comigo. O líquido vermelho que

preenche o fosso obviamente não é sangue, e sim uma substância eletrolítica capaz de absorver energia de qualquer organismo vivo que por ventura caia nela. Mergulhar aqui não é nada bom (-8 energia ou -6 se eu tiver a Varia).

Tenho atualmente 20 ou mais pontos de energia?

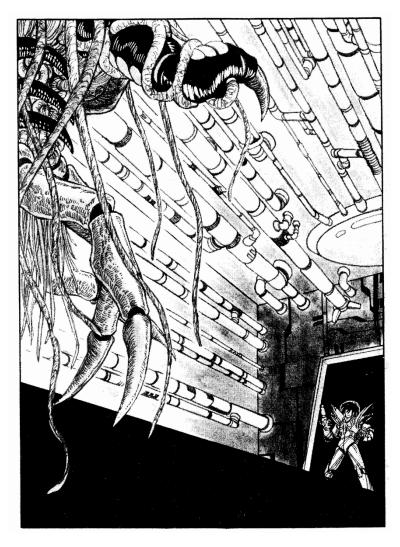
Sim → para #**271**.

Não → para #**180**.

#33

A nave se transformou em um verdadeiro inferno. Por onde M=M passou, nenhum humano foi deixado vivo. Eu corro para o hangar procurando desesperadamente por um módulo de escape, mas, quando chego ao ansiado destino, o Metroid mutante já estava lá, esperando por mim. Ele me seguiu até aqui e continuará a fazê-lo, não importando para onde eu corra. Em sua concepção eu sou seu "inimigo final" — uma definição adequada que me veio à mente — e nada vai mudar isso. O que devo fazer?

Lutar → para #**71**.

Fugir → para #**176**.

***#33:** Corro para o hangar, mas, quando chego ao meu destino, M=M já está lá, esperando por mim.*

#34
[B-52]

Aqui termina o corredor. A partir desta área há uma porta azul ao norte e uma extensão do túnel para o leste.

Combate → para #**416**.

Depois da batalha:

Ir para o leste → para #**191**.

Ir para o norte → para #**258**.

#35

Embora tenha sofrido muitos danos, pelo menos me esquivei com sucesso do último golpe, aquele direcionado à minha perna. Escapo com dificuldade enquanto o Side Hopper luta contra o próprio peso para se levantar. Eu tenho que ir embora daqui antes que ele consiga!

Esse inimigo, assim como os anteriores, também desistirá de atacar assim que eu conseguir abrir uma margem de distância segura. Creio que a hostilidade deles passa muito pela invasão de seus respectivos hábitats → para #**224**.

#36
[C-81]

Abro fogo contra a porta amarela. Um míssil, dois mísseis… quando o quarto tiro a atingiu, a porta se abriu com um estrondo. “Bang!”. Resta apenas uma bocarra negra no lugar (-4 mísseis. A caixa do parágrafo #**173** deve ser marcada para indicar que a porta amarela está aberta).

Vou para o norte até a próxima sala, [C-82] → para #**55**.

#37

Sem dúvida alguma, foi uma decisão precipitada. Embora eu esteja em uma enorme nave espacial, um míssil inoportuno explodiu em um vão estreito. Fora isso, estou sem meu capacete neste exato momento.

O poder do míssil não foi suficiente para perfurar as camadas mais profundas da fuselagem da embarcação, mas não posso dizer o mesmo da onda de choque potencializada pelas grossas placas metálicas que multiplicaram em cinco vezes o poder destrutivo do impacto.

Sem minha proteção pessoal e refém da explosão, estou agora incapaz de avançar. Perdi todos os meios de combater M=M. Meu destino é se tornar sua presa.

FIM

#38
[A-7]

O túnel continua na direção oeste-leste.

Combate → para #**407**.

Depois da batalha:

Ir para o oeste → para #**44**.

Ir para o leste → para #**110**.

#39

Invisto um novo ataque contra Ridley e mais dois mísseis voam em sua direção. Os olhos que observam os projéteis deixam transparecer o medo. O inimigo cospe fogo para tentar se desvencilhar (-2 mísseis).

Lance o dado.

Se 2, 3 ou 4 → para #**190**.

Se 1, 5 ou 6 → para #**30**.

#40
[C-88]

Disparo um míssil contra a porta vermelha localizada ao norte da sala. Quando os dois projéteis explodem, a porta se abre (-2 mísseis. A caixa do parágrafo #**207** deve ser marcada para indicar que a porta vermelha está aberta).

Agora, considerando minha situação atual de energia e mísseis, devo prosseguir ou voltar e recuperar o equipamento?

Seguir em frente → para #**96**.

Voltar → para #**101**.

#41

Eu estava prestes a tombar perante o espírito de luta do líder pirata. No entanto, no momento que ele iria acabar comigo, algo interrompeu o duelo. M=M, que eu pensei estar

derrotado, começou a se mover. Sua força vital só pode ser descrita como assustadora. O líder pirata percebeu o movimento e investiu contra o monstro revivido. Aproveitei para recuperar a cápsula e fugi sem ver o desfecho da batalha deles.

Dirijo-me ao hangar em busca de um módulo de escape acessível → para #**295**.

#42 □
[B-71]

Estou em uma sala secreta separada da área [B-67] por um buraco escondido. Há uma porta vermelha ao norte.

Combate: lance o dado.

Se 2, 4 ou 5 → para #**412**.

Se 1 ou 3 → para #**332**.

Se 6 → para #**416**.

Depois da batalha:

A porta vermelha está aberta? Se está fechada e tenho dois ou mais mísseis → para #**253**.

Se já estiver aberta ou se não tenho mísseis suficientes, não há escolha a não ser voltar para a sala a oeste → para #**289.**

#43

O golpe do Side Hopper foi poderoso o suficiente para me paralisar por um instante e o inimigo se aproveitou disso. Seu ataque castiga a minha perna. Por não estar em movimento, o golpe direto inflige o dobro de danos. Minha perna já não se mexe mais: era um membro cibernético reforçado que foi por várias vezes avariado. Em suma, era frágil. Sob essas condições é impossível fugir. Não há chances de escapar.

FIM

#44
[A-8]

Alcanço a borda oeste do corredor que inicia em [A-4]. Há uma porta azul aqui também, que leva a uma sala ao sul.

Combate → para #**421**.

Depois da batalha:

Ir para o leste → para #**38**.

Ir para o sul → para #**48**.

#45

Eu dou um passo à frente de propósito para ficar mais fácil para ele me capturar. Sei que terei a energia drenada e sofrerei muitos danos, mas isso foi devidamente planejado.

"Biiip!" Sou capaz de ouvir o som da energia sendo absorvida pelo monstro. Estou à mercê de M=M agora, e é hora de tentar uma tática diferente. Eu disparo o Ice Beam contra ele enquanto respiro entre seus tentáculos.

M=M solta um rugido de dor. Funcionou! Eu atiro várias vezes e M=M se afasta. Agora, lanço um míssil contra ele. Uma explosão violenta ocorre em um ponto frágil do monstro e o inimigo cai no chão, estático. Eu consegui! Levei muito dano, mas venci! Mas ele está morto mesmo? Seja como for, tenho que deixar a nave. Para isso, corro para o hangar → para #**222**.

#46
[B-45]

Estou em um corredor vertical secreto que só pode ser acessado pelo sul por meio de uma passagem muito bem

escondida. As cavernas escaldantes da hostil zona de Norfair continuam rumo ao oeste.

Combate → para #**416**.

Depois da batalha:

Ir para o oeste → para #**84**.

Ir para o sul → para #**142**.

#47

Ridley sofre o segundo dano. Seu gemido agonizante ecoa pela sala como um alarido vindo das entranhas da Terra.

Ainda tenho dois ou mais mísseis?

Sim → para #**39**.

Não → para #**56**.

#48
[A-9]

Esta sala é parte de um corredor que se estende de norte a sul. Da segunda direção vem um ruído de máquinas.

Combate → para #**414**.

Depois da batalha:

Ir para o sul → para #**90**.

Ir para o norte → para #**44**.

#49

Eu disparo um míssil contra o enorme lobo frontal de Mother Brain (-1 míssil). O golpe danifica a aterradora estrutura biomecânica do inimigo (marque uma das caixas que representa a energia de Mother Brain no Log de Ações).

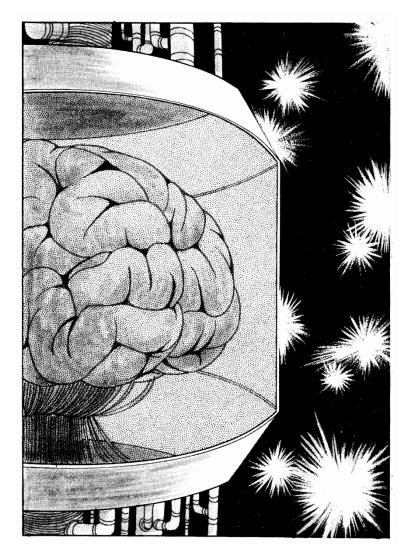
Se todas as caixas estiverem marcadas → para #**266**.

Caso contrário, Mother Brain rugirá como uma tempestade vinda das profundezas do inferno.

Enquanto isso, algo parecido com a cabeça de uma cobra se desprende de forma repentina de um grupo de dispositivos de autocorreção e, em um piscar de olhos, feixes de *laser* são ejetados. A estrutura é, de fato, um artefato de alta tecnologia. É o contra-ataque de Mother Brain!

Eu tenho o Screw Attack?

Sim → para #**294**.

Não → para #**117**.

*#**49**: De um dispositivo com um formato de cabeça de cobra saem raios laser. É o contra-ataque de Mother Brain!*

#50

Enquanto os piratas se aproximam da minha nave, eu pondero: se eles me apanharem, vão me tomar como refém. Essas são justamente as pessoas que roubaram a cápsula com o Metroid e que fugiram de Zebes.

Está decidido: deixarei que os piratas me capturem de propósito. Depois disso, encontrarei o líder deles e cortarei sua cabeça → para #**291**.

#51
[B-53]

Uma porta secreta me põe de frente a uma estranha estátua de pedra no centro da sala. Então, uma laje se fecha atrás de mim. Uma arma de feixe está posicionada como se estivesse conectada ao braço da efígie que exala uma aura fria.

Qual arma de feixe eu possuo atualmente?

Se eu tiver o Wave Beam ou Long Beam e quiser alterá-lo → para #**221**.

Se tenho o Ice Beam ou não desejo alterar → para #**181**.

#52

Antes que eu possa voltar, o Double Hopper dá um grande salto em minha direção.

Lance o dado.

Se 2 ou 4 → para #**69**.

Se 1, 3, 5 ou 6 → para #**186**.

#53
[A-2]

Estou em uma pequena caverna cercada por portas azuis ao norte e ao sul. À primeira vista, essa área parece ser acessível apenas nessas direções. No entanto, de acordo com o radar, há uma brecha a leste: pode ser uma sala com uma entrada escondida.

Combate → para #**421**.

Depois da batalha:

Para ir ao leste, preciso antes descobrir qual sala ela seria e então encontrar sua referência completa. Caso contrário, não tenho escolha a não ser prosseguir rumo à sala ao norte.

Ir para o leste → para #**2?9**.

Ir para o norte → para #**171**.

#54

Enviei um pedido de socorro, mas levará muito tempo até a resposta chegar. Foi nesse momento que o computador de bordo emitiu um aviso: M=M entrou nos armazéns onde os cilindros de oxigênio estão armazenados. Ele não falha.

Gostaria de saber se a criatura cogita a possibilidade de eu não poder sobreviver sem ar…

Se assim for, o fato de ela ter ido para lá é perigoso.

Ir atrás do M=M → para #**28**.

Esconder-se nesta sala → para #**62**.

#55
[C-82]

Sigo pelos dutos metálicos de Tourian, por um corredor que vai de norte a sul. A porta amarela destruída fica ao sul.

Combate → para #**418**.

Depois da batalha:

Ir para o norte → para #**14**.

Ir para o sul → para #**173**.

#56

Eu tenho o Wave Beam?

Sim → para #**22**.

Não → para #**261**.

#57
[B-70]

Estou em um impasse, mas pelo menos encontrei um tanque de mísseis (**Missile Tank [12] obtido**). Hora de voltar.

Voltar à sala anterior → para #**66**.

#58

… mas não acabou.

Eu ouço um barulho. Não é possível! Eu tenho um mau

pressentimento. Olho na direção do som e tenho certeza: lá embaixo, enfiado em um canto qualquer, está M=M. Eu não sei se ele tem olhos de verdade, portanto, sua expressão me parece um pouco estranha, mas naquele momento eu tive a certeza de ter chamado sua atenção. Estamos nos encarando como arqui-inimigos. Eu só tenho uma defesa à disposição: o botão à minha direita, que abre a câmara de ar. Eu posso lançar o monstro no espaço ou fugir.

Lançar M=M no espaço → para #**199**.

Fugir → para #**203**.

#59
[C-84]

Estou em um duto de metal com paredes eletrificadas. Vejo uma porta vermelha destruída ao sul e o corredor se estende rumo ao leste.

Combate → para #**418**.

Depois da batalha:

Ir para o sul → para #**14.**

Ir para o leste → para #**72**.

#60

Falando assim parece fácil, mas será que conseguirei sair com vida da sala de Kraid?

Lance o dado.

Se 2, 3, 5 ou 6 → para #**186**.

Se 1 ou 4 → para #**77**.

#61
[B-49]

As salas desta área parecem todas iguais. Uma das formas de se chegar a essa ravina é através da passagem escondida a oeste, mas também há uma porta voltada para o norte.

<u>Combate</u>: lance o dado.

Se 1, 2 ou 5 → para #**332**.

Se 3 ou 6 → para #**407**.

Se 4 → para #**416**.

<u>Depois da batalha</u>:

Ir para o norte → para #**234**.

Ir para o oeste → para #**134**.

#62

Enquanto aguardo no *cockpit*, outro alarme começa a soar. Isso indica, sem a menor sombra de dúvida, que os tanques de oxigênio foram danificados. Como ignorei os avisos do computador de bordo até agora, não pretendo mudar de estratégia: vou ficar por aqui até a chegada do socorro.

Talvez M=M tenha ficado um pouco chateado por eu não ter dispensado a ele a mínima atenção e, por isso, decidiu me procurar. Dessa vez, porém, ele se mostra bem mais esperto do que antes: ele está tentando desbloquear a trava eletromagnética da cabine. Se a inteligência dele se desenvolveu tanto em tão pouco tempo, é fácil prever que logo mais ele terá sucesso em sua missão, deixando-me sem escolha a não ser enfrentá-lo… ou utilizar o módulo de escape para abandonar a nave, deixando-o só.

Que droga! A hora da verdade chegou, finalmente. Após tamanha insistência a fechadura eletrônica acabou cedendo. A porta foi aberta. Estamos frente a frente.

Lutar → para #**168**.

Fugir → para #**76**.

#63 □
[C-92]

Encontro-me em um extenso corredor com paredes abarrotadas de grossos cabos elétricos pendurados em várias alturas. De onde estou, mesmo à distância, já consigo enxergar meu alvo: é Mother Brain! Ao longo do caminho que nos separa encontra-se o complexo sistema de suporte vital da "coisa" — recuso-me a chamá-la de "criatura" ou "forma de vida", de tão aberrante que me parece —, que contém barreiras de segurança de alto nível chamadas Zebetite. Pelo que vejo, há mais salas iguais a essa. No momento, encontro-me em particular na sala "Zebetite I".

Eu já destruí a Zebetite dessa área?

Se ela ainda estiver ativa, posso recuar para a sala ao norte → para #**198**.

Ou posso destruir o obstáculo.

Se assim for, combate → para #**368**.

Depois da batalha:

Ir para o sul → para #**6**.

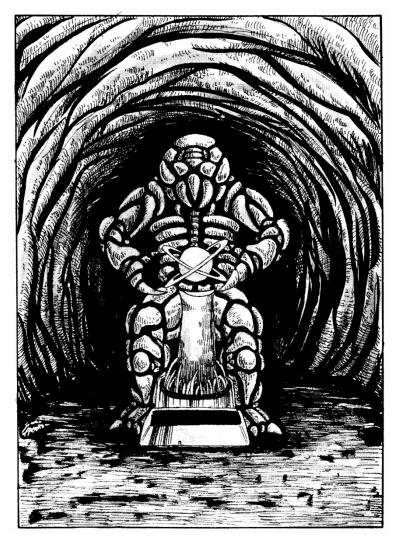
Ir para o norte → para #**198**.

#64
[A-40]

Depois de ser atingida por dois mísseis, a porta exibe em seu centro um buraco negro como a noite. Então, sigo para a sala seguinte (-2 mísseis. A caixa do parágrafo #**269** deve ser marcada para indicar que a porta vermelha está aberta).

Para além da brecha encontro uma espécie de laboratório. A aparência geral do local — semelhante a uma caverna rochosa — respeita o padrão visto no restante da zona de Brinstar, mas aqui dentro há um computador orgânico feito de cristal. Um pedestal ornamentado está no centro da sala e possui uma pequena máquina posicionada em cima dele. O resultado disso tudo é uma atmosfera ligeiramente diferente das outras salas por onde passei. A ferramenta cuidadosamente colocada no colo da estátua é a Varia, um gerador de barreiras eletromagnéticas. De forma sucinta, este é um dispositivo que reduz os danos gerados por ataques inimigos.

Agora ela faz parte de meu inventário (**Varia coletada**. Os danos serão menores agora que tenho a proteção extra).

Não há mais nada aqui. Sigo para o norte → para #**269**.

*#**64**: Há um pedestal ornamentado no centro da sala com uma pequena máquina posicionada logo acima.*

#65

Acabou. Ridley é forte demais para mim. Não posso vencê-lo. [*para quem chegar neste ponto o jogo recomeçará em #**135**. Por favor, siga fazendo o seu melhor. Uma vez que você chegar aqui, talvez seja a hora de dar uma pausa*.]

FIM

#66
[B-69]

É impossível continuar rumo ao oeste: nessa direção há apenas uma parede sem portas e meu radar não indicou a presença de nenhuma abertura oculta entre os grandes blocos. Há uma porta azul voltada para o sul e um caminho viável para leste, direção para onde o túnel continua.

Combate → para #**350**.

Depois da batalha:

Ir para o sul → para #**205**.

Ir para o leste → para #**230**.

#67

Minhas esperanças de fuga foram frustradas. O dispositivo de ataque de Mother Brain, aquela estrutura em formato de cobra, reapareceu no teto. Uma chuva de raios *laser* cai sobre mim. Meu corpo, perfurado como favos de mel, afunda no fluido eletrolítico, desmanchando-se aos poucos. Em breve ele perderá o que um dia foi uma forma humana.

FIM

#68
[B-66]

Esta sala pode ser acessada por uma passagem estreita ao sul, uma brecha escondida que leva a [B-67]. Há também uma porta azul ao norte.

Combate: lance o dado.

Se 2, 5 ou 6 → para #**350**.

Se 3 ou 4 → para #**332**.

Se 1 → para #**416.**

Depois da batalha:

Ir para o norte → para #**289**.

Ir para o sul → para #**258**.

#69

Tentei me desviar do ataque do Double Hopper, mas meus pés não estavam firmes. O corpo gigantesco do inimigo me esmagou depois de saltar cerca de dez metros de altura. Eu não pude evitar a aceleração da gravidade adicionada ao enorme peso da besta, o que me causou danos extensos. Meu corpo afundou no cascalho quase sem deixar vestígios.

E o monstro continua a saltar, triunfante…

FIM

#70
[A-19]

À minha frente está o grande fosso vertical do elevador que liga Brinstar à Zona B de Zebes chamada Norfair. Por sorte

o elevador está ativo. Se eu não quiser descer agora, só me resta seguir para o sul.

Descer → para #**152**.

Voltar para o sul → para #**82**.

#71

Lance o dado.

Se 1, 2, 3 ou 4 → para #**45**.

Se 5 ou 6 → para #**95**.

#72
[C-85]

O corredor que começa a oeste termina em uma porta azul ao sul. Ao contrário do que imaginei, não há segredos nessa parte das entranhas de Tourian.

Combate → para #**418**.

Depois da batalha:

Ir para o sul → para #**192**.

Ir para o oeste → para #**59**.

#73

Eu ataco Ridley com o Wave Beam. Ele grita e reage.

Lance o dado.

Se 1, 3 ou 5 → para #**182**.

Se 2, 4 ou 6 → para #**80**.

#74
[A-27]

Como presumi, há uma porta secreta que leva à sala a leste. Eu a atravesso e encontro uma estátua de pedra. Uma placa de metal aos seus pés diz: “um Metroid interrompe seu ciclo vital quando congelado e só depois poderá ser destruído. No entanto, isso ainda requer muita energia."

São as instruções de como derrotar um Metroid! É uma descoberta importante, mas o que isso fará por mim? A porta às minhas costas se fechou. A sala era uma armadilha. Não há como escapar. Só me resta esperar o oxigênio se esgotar.

FIM

#75
[B-78]

Há um tanque de mísseis oculto em uma fenda (**Missile Tank [15] obtido**). Agora tenho que encontrar a saída. Eu já sei que há um caminho escondido ao sul. Caso eu não encontre seu equivalente ao norte, não poderei prosseguir. O computador me diz que o número da sala escondida ao norte é [B-79].

Ir para o norte → para #**1?5**.

Ir para o sul → para #**21**.

#76

A porta de cerâmica da cabine se abre. Além do batente está M=M. Aproveito para rolar por baixo da fera, pegando-a desprevenida, e corro para os módulos de escape. M=M vê que estou fugindo e me persegue com grande velocidade.

Selo a escotilha do módulo bem a tempo. Alguns segundos depois, o silêncio: o que aconteceu com o monstro? A ansiedade me consome enquanto o bocal de exaustão do módulo se acende. O pequeno dispositivo de resgate sai lentamente da

nave-mãe e se afasta. Acho que não preciso me preocupar mais. Eu acho… → para #**58**.

#77

Cometi um erro: escapar de Kraid é impossível. O corpo dele é robusto e se move mais rápido do que eu esperava. Espinhos rígidos voam de seu corpo e, por fim, há tantos deles que se torna impossível desviar. O inimigo fechou completamente todas as saídas.

Quando olhei em volta, não era mais apenas Kraid que me encarava. Havia também um exército de Side Hoppers ao nosso redor. Não há como pedir ajuda.

FIM

#78
[A-25]

Estou no extremo sul de um comprido corredor azulado. Uma porta da mesma cor das paredes fica ao sul da sala.

Combate → para #**421**.

Depois da batalha:

Ir para o norte → para #**2**.

Ir para o sul → para #**155**.

#79
[C-83]

Depois de dois golpes a porta desaba (-2 mísseis. A caixa do parágrafo #**14** deve ser marcada para indicar que a porta vermelha está aberta). Devo prosseguir para a próxima sala [C-84] ou retorno à área ao sul [C-82]?

Ir para o norte → para #**59**.

Ir para o sul → para #**55**.

#80

O ataque com o Wave Beam falhou. Ridley repele com suas chamas a minha investida e me atinge, ferindo-me (-10 energia ou -5 se eu tiver a Varia).

Ainda tenho energia?

Sim → para #**73**.

Não → para #**65**.

#81

M=M derrotou os piratas, matando quase todos eles. No entanto, parece que finalmente ficou sem forças porque, quando voltei ao corredor para recuperar a cápsula, seu cadáver jazia no centro do ambiente. A cápsula está no lado oposto. A cena é completada por um homem fumando na frente de seus companheiros mortos em batalha. Ele é o líder pirata.

"Estou aqui para recuperar a cápsula," eu digo.

O chefe levanta uma sobrancelha e olha para mim. Em seguida, retira duas espadas da parede e desliza uma delas em minha direção. Eu estava errada: ele é habilidoso e quer lutar. Com isso em mente, pego minha espada e removo o Ice Beam do meu braço. O pirata atira seu cigarro no chão e o esmaga com a sola do sapato. Por fim, toma a iniciativa e me ataca.

Lance o dado.

Se 3 ou 6 → para #**41**.

Se 1, 2, 4 ou 5 → para #**7**.

***#81**: A sala de controle é um inferno. O líder dos piratas está fumando… Ele recuperou a cápsula.*

#82
[A-18]

Nesta área o caminho termina ao norte em uma porta azul e continua por um longo corredor para o sul.

Combate → para #421.

Depois da batalha:

As únicas áreas adjacentes parecem ser [A-17] ao sul e a sala [A-19] ao norte. No entanto, o radar detectou uma passagem para uma sala escondida voltada para o leste: é [A-39].

Se eu encontrar a referência completa e quiser ir para a sala escondida, posso ir para o leste também. Caso contrário, terei que escolher outra direção.

Ir para o leste → para #**2?9**.

Ir para o sul → para #**99**.

Ir para o norte → para #**70**.

#83

Sem qualquer prudência, decido que é melhor enfrentar o inimigo, e o persigo. Ele usou o fator surpresa uma vez e eu

o deixei escapar, mas tenho um palpite sobre seu esconderijo: o depósito de energia da nave. Fazendo uma varredura com o radar do computador de bordo para confirmar a suspeita, descubro que ele realmente passou por aqui. Há um corpo estranho se movendo… Encontrei! Ele está devorando o reservatório de energia. Então, preparo-me para a batalha final.

Atacar imediatamente → para #**147**.

Observá-lo um pouco mais → para #**157**.

Voltar ao *cockpit* para traçar um plano → para #**87**.

#84
[B-62]

Entro na sala escaldante corredor adentro, mas termino em um beco cego. A área continua apenas para o leste.

Combate → para #**416**.

Depois da batalha:

Eu já coletei o Missile Tank [4]? Se eu ainda não fiz isso → para #**270**.

Se eu já o coletei, não tenho escolha a não ser seguir para o leste → para #**46**.

#85

Devo escolher a arma para enfrentar o Double Hopper.

Wave Beam → para #**283**.

Ice Beam → para #**274**.

Mísseis → para #**259**.

Eu não tenho nenhum dos itens acima → para #**93**.

#86
[A-15]

É um beco sem saída. A caverna segue apenas a oeste.

Combate → para #**413**.

Depois da batalha:

Voltar para o oeste → para #**272**.

#87

De volta ao *cockpit*, pondero sobre a situação e elaboro uma estratégia. No entanto, não existem mais dados sobre M=M. Não tenho escolha a não ser improvisar → para #**164**.

#88
[B-46]

O corredor rochoso termina em uma porta azul ao norte e continua para o leste. O radar, entretanto, aponta a presença de uma sala a oeste também.

Combate → para #**407**.

Depois da batalha:

A oeste está a sala escondida [B-48]. Se eu encontrar a referência completa, posso explorá-la também.

Ir para o oeste → para #**1?1**.

Ir para o norte → para #**267**.

Ir para o leste → para #**177**.

#89

Atacar com o Wave Beam causa extensos danos em Ridley, que urra de dor. Eu não imaginava que essa arma pudesse ser tão efetiva contra um adversário tão resistente. Se eu infligir mais três golpes nessa mesma proporção, poderei vencê-lo, enfim → para #**73**.

#90
[A-10]

O corredor acaba em uma porta diferente das demais. A sala é protegida por duas estátuas que simbolizam as criaturas mais perigosas de Zebes. Além do acesso está o centro de operações que abriga Mother Brain, porém, é impossível abri-lo por meios comuns. Segundo investigações do departamento de inteligência da Federação, devo inserir nas estátuas duas pedras angulares devidamente escondidas nas áreas A e B.

Se eu tiver a Keystone [1] e a Keystone [2], posso entrar na sala ao sul (que, no entanto, está escondida. Não posso continuar antes de procurá-la). Se eu não tiver as duas chaves ou se tiver apenas uma, preciso voltar para a sala ao norte.

Ir para o sul → para #**???**.

Ir para o norte → para #**48**.

#91

Preocupo-me com os motores primeiro. Sem o dispositivo de conversão de energia eles funcionarão apenas por um

período, mas será o suficiente para superar a situação de emergência. No entanto, enquanto faço a reprogramação, M=M, que deveria ter sido contido pelo conversor, dirige-se a mim. Parece ter sofrido alguns danos pela velocidade reduzida, mas isso não impede seu movimento pendular.

Lutar contra M=M → para #**133**.

Fugir → para #**218**.

#92
[B-59]

Para chegar aqui tive que passar por uma passagem escondida que desemboca ao sul na sala [B-57]. Essa caverna é um pouco mais larga e continua para o norte.

Combate → para #**332**.

Depois da batalha:

Eu já coletei o Missile Tank [10]? Se ainda não o coletei → para #**175**.

Se eu já o fiz, tenho que seguir em frente.

Ir para o sul → para #**267**.

Ir para o norte → para #**114**.

#93

Recebo um aviso inesperado do computador de bordo: “com os equipamentos atualmente disponíveis é praticamente impossível vencer um Double Hopper. Você até pode tentar, mas a ação é extremamente arriscada e irresponsável. Recomendo o retorno imediato às zonas seguras e a busca por armas mais eficientes antes de enfrentá-lo.”

A essa altura, entretanto, os inimigos terão reaparecido, mas essa é uma questão relativa; não será fácil escapar de forma alguma! → para #**52**.

#94
[A-30]

Aqui termina o longo corredor com paredes azuis que vai de norte a sul. Há uma porta azul em seu extremo norte.

Combate → para #**421**.

Depois da batalha:

Ir para o norte → para #**215**.

Ir para o sul → para #**2.**

#95

A batalha final terminou muito antes do esperado…

Ou melhor, devido a uma interrupção, não posso nem chamar o ocorrido de “batalha final”. De repente, o líder pirata entrou no recinto vestido com uma poderosa armadura tecnológica. Em suas mãos estava um canhão de feixe de alto calibre, uma arma tremenda capaz de vaporizar um asteróide inteiro. A última coisa que me lembro de ter visto foi a energia acumulada no bocal incandescente. Quando me dei conta, já estava flutuando espaço afora…

FIM

#96
[C-89]

Ao sul dessa sala estão as ruínas do que um dia foi uma porta vermelha. Daqui em diante há apenas um duto metálico que continua na direção leste.

Combate → para #**423**.

Depois da batalha:

Ir para o sul → para #**207**.

Ir para o leste → para #**25**.

#97

Mesmo depois de derrotar um adversário tão perigoso, não tenho tempo para descansar, pois na minha frente acaba de surgir uma criatura semelhante a um dinossauro com incontáveis espinhos gigantescos. Suas dimensões superam com facilidade os três metros de comprimento e o computador de bordo imediatamente o identifica como “Kraid". O equipamento, porém, não traz nenhuma informação adicional acerca da criatura. Pelo que pude apurar visualmente durante nosso breve encontro, sua técnica favorita de ataque é lançar os espinhos contra seus desavisados adversários. Essas armas naturais são rápidas e letais e ele as utilizou contra mim sem fazer a menor cerimônia.

Eu possuo dois ou mais mísseis?

Mísseis insuficientes → para #**169**.

Mísseis suficientes → para #**102**.

***#97:** O chefe da Zona A apareceu e atacou sem me dar a menor oportunidade de tomar um fôlego.*

#98

A luta segue acirrada. Entre as esquivas de minha parte e o movimento abrupto da fera que reina sobre as piscinas de lava de Norfair impera o equilíbrio. Em uma das raras oportunidades que encontro para desferir um ataque com o Wave Beam, falho. Meu feixe foi superado pelas chamas de Ridley, que me atingem (-10 energia ou -5 se eu tiver a Varia).

Ainda tenho energia?

Sim → para #**106**.

Não → para #**65**.

#99
[A-17]

Combate → para #**407**.

Depois da batalha:

Eu possuo o Missile Tank [1]? Se não → para #**148**.

Se, por outro lado, já o coletei, devo continuar.

Ir para o norte → para #**82**.

Ir para o sul → para #**228**.

#100

Um alarme soa imediatamente. De acordo com a explicação dada pelo computador de bordo, M=M é responsável pela perda do controle desde que adentrou o depósito de energia. A área em questão aparece no monitor e o vídeo é suficiente para eu descobrir que é tarde demais: a câmera escurece logo depois, inutilizada pelo calor intenso.

Tenho que abandonar essa nave em um módulo de escape! Chegando à área próxima ao *cockpit*, ligo rapidamente o motor e um ser sai da espaçonave. Nessa hora, vejo uma enorme explosão! A nave principal se desintegrou no espaço como fogos de artifício silenciosos.

No fundo, eu me questiono… O que terá acontecido com M=M? → para #**58**.

#101
[C-87]

O duto metálico serpenteia de forma complexa e confusa. A via continua para o oeste e há uma porta azul ao norte.

Combate → para #**423**.

Depois da batalha:

Ir para o oeste → para #**192**.

Ir para o norte → para #**207**.

#102

Dois projéteis voam em direção a Kraid (-2 mísseis).

Lance o dado.

Se 1, 3 ou 4 → para #**225**.

Se 2, 5 ou 6 → para #**216**.

#103
[A-28]

Estou em uma sala separada da caverna ao sul por uma passagem escondida. A outra saída fica ao norte.

Combate → para #**421**.

Depois da batalha:

Ir para o norte → para #**138**.

Ir para o sul → para #**10**.

#104

Não há como chegar à nave de fuga sem lutar.

Não tenho alternativa → para #**95**.

#105
[B-79]

Cheguei ao extremo norte de Norfair. Não é possível continuar além, pois os becos terminam em um lago de lava.

<u>Combate</u> → para #**350**.

Eu tenho o Energy Tank [C]? Se ainda não → para #**23**.

Se já o coletei, não há mais nada de útil por aqui, então…

Ir para a sala ao sul → para #**158**.

#106

O movimento oscilante do feixe me faz pular.

Lance o dado.

Se 2, 3, 4 ou 6 → para #**89**.

Se 1 ou 5 → para #**98**.

#107

"Gyoooo!"

Um grito sai da boca de inseto do Double Hopper. Ele está sofrendo, com certeza! Eu continuo atacando por vários segundos e o corpo dele começa a tremer. Quando a tensão aumentou e atingiu seu pico a criatura explode → para #**97**.

#108

Enquanto olhava ao redor da sala ouvi um ruído suave atrás de mim. O q-quê? Ridley?!

Virar-se imediatamente e atirar → para #**287**.

Dar um passo à frente e só depois se virar → para #**284**.

#109

Um pirata olha para o monitor de bordo e grita: "tem um monstro vindo para a sala de controle!"

"Ok, gentalha, prepare-se. Vamos enfrentá-lo!", brada o chefe. Todos os piratas levantam a voz e respondem: "Oh!"

No entanto, o oponente é M=M e só eu posso lidar com isso. Eu até poderia pensar em uma forma de cooperar, mas…

Lutar ao lado dos piratas → para #**212**.

Ficar indiferente → para #**113**.

#110
[A-5]

Esta área é uma continuação da sala [A-4], um corredor com paredes azuis luminescentes. Ao norte há uma porta azul.

Combate → para #**407**.

Depois da batalha:

Ir para o oeste → para #**38**.

Ir para o norte → para #**255**.

Ir para o leste → para #**27**.

#111

Uso o radar para encontrar a parte mais frágil da parede e lá planto a bomba. Três explosões ocorrem e o muro se despedaça. Uma nuvem de poeira sobe. Eis a saída → para #**161**.

#112

O Double Hopper é retardado pelo dano recebido, mas ele ainda não foi derrotado. Continuo atacando: hora de usar ainda mais o Wave Beam contra o inimigo.

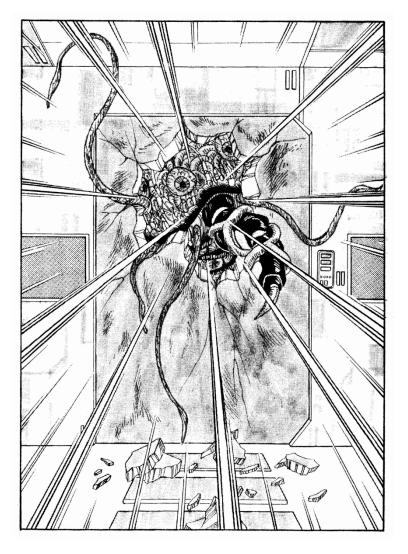
Lance o dado.

Se 1, 3, 4 ou 6 → para #**128**.

Se 2 ou 5 → para #**282**.

#113

Uma rachadura aparece na porta. Os piratas suspiram profundamente e apontam seus fuzis: M=M acaba de chegar. Ele continua forçando a barreira de cerâmica, que range e se quebra. Os canhões dos piratas despejam uma descarga de raios sobre o invasor. A batalha, porém, caminha para um desfecho desastroso. Não é prudente usar *lasers* de alta potência em uma nave espacial e não há como uma arma fraca ferir um oponente contra o qual nem mesmo o Ice Beam é eficaz.

O destino dos piratas está selado. Sabendo disso, decido fugir sorrateiramente no meio da batalha → para #**126**.

*#**113**: Uma rachadura surge na porta: M=M está entre nós. Piratas despejam uma tempestade de raios contra ele.*

#114
[B-60]

A caverna termina em um beco sem saída. A única abertura é a que retorna para a área [B-59], indo para o sul.

<u>Combate</u> → para #**332**.

<u>Depois da batalha</u>:

Eu tenho o Missile Tank [11]? Se eu ainda não o coletei → para #**166**.

Se eu já o tiver, tenho que voltar para o sul → para #**92**.

#115

Bem que eu tentei deixar o covil escaldante em segurança, mas não foi possível ludibriar o astuto Ridley. Um poderoso ataque flamejante me atinge em cheio e agora, sem energia, caio no chão, entregue. Estou sem esperanças e apenas aguardo pelo meu fim, que virá em breve. *(Tenha mais cuidado durante o próximo desafio.)*

FIM

#116
[C-80]

Este é o elevador de Tourian. Daqui posso voltar para a Área A, Brinstar. Com exceção do maquinário complexo, não há mais nada de interessante para se ver por aqui. O caminho continua rumo ao leste.

Voltar → para #**240**.

Ir para o leste → para #**173**.

#117

Serei capaz de desviar do ataque de Mother Brain?

Lance o dado.

Se 1, 2, 4 ou 6 → para #**156**.

Se 3 ou 5 → para #**227**.

#118

Eu derrotei Kraid, o líder de Brinstar. Portanto, de agora em diante, não posso mais revisitar a sala do finado chefe, ou

seja, prosseguir para o norte da área [A-20] já não é mais uma opção possível.

Para me lembrar desse fato, tenho que marcar com um X a opção "ir para o norte" contida no parágrafo #**219**.

Fazer isso agora mesmo → para #**219**.

#119

Cheguei à conclusão de que não sou páreo para Ridley com o meu equipamento atual.

Vou aproveitar a oportunidade para retornar à sala ao sul e fazer atualizações em meu traje antes de tentar novamente → para #**243**.

#120
[B-56]

O depósito de materiais termina em um beco sem saída, mas sinto uma fraca corrente de ar que vem do sul. Tudo me leva a crer que há um acesso escondido em algum lugar. Só preciso encontrá-lo.

Combate: lance o dado.

Se 1, 2 ou 3 → para #**416**.

Se 4 ou 5 → para #**350**.

Se 6 → para #**332**.

Depois da batalha:

Eu já possuo o Missile Tank [8]? Se eu ainda não o coletei → para #**238**.

Se eu o coletei anteriormente, posso procurar a passagem para a sala ao sul, [B-53]. Caso contrário, devo seguir o corredor que leva a [B-55] ao caminhar para o leste.

Ir para o sul → para #**?1**.

Ir para o leste → para #**8**.

#121

O ataque falhou. O Double Hopper se recuperou e voltou a atacar assim que a radiação cessou. As patas dianteiras da criatura estão se aproximando cada vez mais. Em seguida, em um piscar de olhos, elas me atiram no chão. Graças à ação das molas reforçadas das pernas dessa coisa o impacto foi horrível e me fez voar por mais de dez metros (-5 energia ou -3 se

eu tiver a Varia). Sem ter como me defender, choco as costas com violência contra a parede de calcário, e só assim interrompo meu voo nada planejado.

No entanto, logo em seguida, consigo acertar o Double Hopper com o Ice Beam bem colocado. Aproveito o congelamento parcial da besta e repito o ataque → para #**136**.

#122

Uma onda de raios rasga o ar. Todavia, o Double Hopper desviou o golpe com a grande força de suas patas e, ao se esquivar, pulou repetidamente nas paredes antes de me atacar. De imediato, coloquei o braço esquerdo em frente à viseira para me proteger, mas sinto que não ajudou muito. O impacto foi soberbo (-5 energia ou -3 se eu tiver a Varia).

Apesar do contratempo, sigo atacando → para #**283**.

#123

É melhor eu coletar mísseis e energia para só depois voltar aqui. Dessa forma, sigo para o norte → para #**183**.

#124

Acerto uma joelhada no estômago do homem que pensou em bloquear meu caminho à frente. Quase ao mesmo tempo, dispenso uma cotovelada certeira no queixo de outro capanga, posto à minha esquerda, que ousou me segurar. Dois gritos ecoam pelo ambiente e a atenção dos piratas que assistiam a confusão de camarote pelo monitor volta-se para mim. Eles querem me impedir novamente, mas desta vez perco a paciência e ataco os pontos vitais dos inimigos, conseguindo abrir um espaço mínimo à força. A distância que me separa dos oponentes é pequena. Enquanto eles me perseguem, ouço um dos piratas responsáveis pelo monitoramento gritar: "aquela criatura de antes está vindo para cá!"

Após o alerta, todos os perseguidores pararam por um instante, preocupados e pensativos sobre a exótica ameaça. Percebendo a hesitação geral por parte deles, aproveito a oportunidade para escapar, agora sem nenhuma dificuldade. Nenhum capanga me persegue desta vez. Elaborar uma estratégia para enfrentar M=M já é um problema grande demais para esses criminosos → para #**126**.

#125
[B-42]

A porta se abre, dando acesso a uma pequena sala com paredes de cobre. Há outra porta azul na direção oposta.

Combate → para #**412**.

Depois da batalha:

Ir para o norte → para #**152**.

Ir para o sul → para #**177**.

#126

Consegui escapar, mas estou pensando em como proceder. A maneira mais fácil de sair desta nave espacial é roubar um pequeno módulo de escape. Nesse caso, quanto mais cedo eu agir, mais cedo terei certeza de que estou a salvo.

No entanto, a cápsula do Metroid foi roubada outra vez. Eu quero buscá-la, mas, se eu fizer isso, a probabilidade de escapar com vida diminuirá. É uma decisão difícil.

Buscar a cápsula → para #**81**.

Fugir imediatamente → para #**33**.

#127

Continuarei mesmo enfrentando Ridley? Se, no exato momento, eu não tiver pelo menos dois mísseis, não tenho escolha a não ser correr.

Continuar lutando → para #**159**.

Fugir → para #**292**.

#128

O último ataque com o Wave Beam foi decisivo para o desfecho da batalha. Acho que essa foi uma das melhores lutas desse setor, ao menos até agora. O inimigo se desfez em uma explosão colossal, como se houvesse uma bomba plantada em seu interior. O Double Hopper faz parte do passado.

Seguir em frente → para #**97**.

#129

A cápsula foi levada em uma pequena espaçonave para que não fosse colocada pressão adicional sobre ela durante o

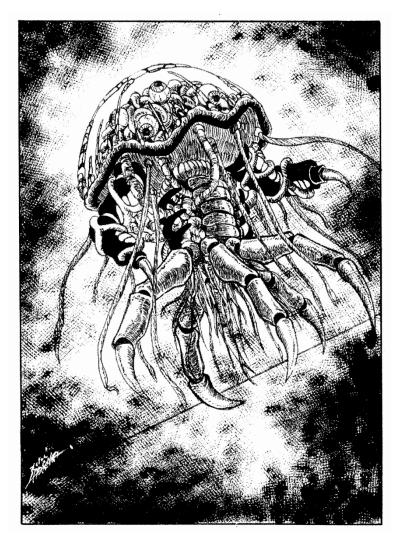
transporte. O objeto é pequeno em tamanho e foi posicionado na cabine sem o menor esforço. Eu chego até lá, mas, assim que entro, um acontecimento me pega de surpresa.

Algo está prestes a romper a cápsula. O recipiente é uma caixinha de vidro com cerca de cinquenta centímetros cúbicos de volume. No entanto, quando o Metroid sai dela, ele aumenta exponencialmente de tamanho, talvez pela descompressão da cápsula, exposição mínima à radiação cósmica ou por outros motivos da qual desconheço.

Este, porém, é diferente de qualquer outro Metroid antes visto. Ele é um organismo aberrante, ou Metroid = Mutante — eu poderia chamá-lo apenas de M=M para facilitar —. Ele rasteja para fora do recipiente. M=M percebe minha presença e desaparece da sala com uma velocidade não condizente com o seu enorme e complexo corpo.

Congelo imediatamente a cápsula: não quero ver outros seres como este saírem de lá, mas o maior inimigo de todos já está à solta dentro deste pequeno ambiente confinado. Como devo lidar com isso?

Ir imediatamente atrás dele → para #**83**.

Planejar uma estratégia → para #**87**.

*#**129**: Ele é diferente dos outros Metroids. Mesmo que compartilhem semelhanças entre si, sua natureza é única.*

#130

Arrisquei-me a cair perante o espírito de luta do líder pirata. No entanto, quando ele estava prestes a acabar comigo, um evento interrompeu nossa luta. M=M, como eu temia, começou a se mover uma vez mais. O olhar do chefe o penetrou antes que ele o atacasse, afinal, entre eles há uma questão pessoal envolvida. Eu não perdi a oportunidade. Tendo recuperado a cápsula, fugi sem esperar para ver o desfecho da batalha. Então, dirijo-me ao hangar, onde poderei encontrar uma nave para fugir → para #**295**.

#131

As armas usadas pelos piratas são *lasers* de baixa potência, o único tipo que pode ser utilizado dentro de naves espaciais por questões de segurança. Se nem mesmo meu Ice Beam funcionou contra M=M, é improvável que feixes mais fracos surtam efeito. Todavia, não sei dizer ao certo se é a energia dos feixes, a coragem dos beligerantes ou até mesmo o fator quantidade, mas uma coisa é certa: os ataques estão funcionando.

A dúvida é: será suficiente? Com o tempo, os piratas são mortos, um por um. Tenho que pensar em uma estratégia! Se a maioria dos piratas morresse na batalha eu poderia recuperar a cápsula e então escapar, deixando os últimos criminosos servirem como presas para M=M… Bem, chegou a hora. A maioria dos piratas pereceu e M=M também sofreu danos consideráveis. Eu o atingi com um míssil. Hora de cruzar os dedos.

Explosão! → para #**145**.

#132

É tudo em vão. É impossível escalar uma saída desse tipo. O tempo passa e o momento da explosão suicida se aproxima. Já ouço os bipes altos que a antecedem. Adeus…

FIM

#133

M=M mudou de tática. Ao contrário dos Metroids comuns, ele tem membros grossos e pontiagudos com os quais

pode danificar seus oponentes. Um ataque mira meu abdômen, mas consigo me desviar. A garra atinge a seção dos motores que eu havia reprogramado, perfurando-a. A nave balança! M=M deve ter recebido uma grande descarga elétrica ao atingir a usina de força, pois fugiu gritando → para #**137**.

#134
[B-47]

Esta sala é apertada, claramente parte de uma seção secreta das cavernas. A única saída mapeada é pela porta ao norte, mas há um caminho através de um beco secreto que descobri anteriormente. A outra sala escondida fica para o leste.

Combate: lance o dado.

Se 2, 4 ou 6 → para #**407**.

Se 1 ou 3 → para #**412**.

Se 5 → para #**421**.

Depois da batalha:

Ir para o leste → para #**?1**.

Ir para o oeste → para #**177**.

Ir para o norte → para #**4**.

#135
[B-65]

"Aviso", exclama o computador de bordo. "Além desta porta na Área B está localizado o covil de Ridley, o chefe de Norfair. É altamente recomendado estar nas melhores condições possíveis antes de enfrentá-lo para maximizar as chances de vitória". Uma dúvida paira sobre minha cabeça: devo enfrentar Ridley com meu equipamento atual ou é melhor voltar e me preparar um pouco mais?

Observação: é necessário possuir pelo menos dois mísseis antes de enfrentar Ridley.

Prosseguir assim mesmo→ para #**170**.

Voltar → para #**119**.

#136

Eu continuo atacando com o Ice Beam.

Lance o dado.

Se 2, 3, 4 ou 5 → para #**107**.

Se 1 ou 6 → para #**121**.

#137

O motor danificado acelera a toda velocidade! Por toda a nave escuto altos guinchos de protesto pela violenta descarga elétrica desferida há pouco. E mais, o chiado dos dispositivos eletrônicos aponta anormalidades técnicas: a espaçonave está prestes a explodir! Antes que isso aconteça tenho que escapar em um módulo de escape, mas, em primeiro lugar, o que devo fazer com M=M?

Fugir imediatamente → para #**231**.

Matar M=M primeiro → para #**184**.

#138
[A-32]

Esta sala é idêntica à anterior, mas possui duas portas visíveis: uma ao norte e outra ao sul. Assim parece à primeira vista, pelo menos. Na verdade, há ainda uma passagem secreta que dá acesso a uma sala escondida localizada a leste. O número da referida sala é [A-33].

Combate → para #**407**.

Depois da batalha:

Ir para o norte → para #**202**.

Ir para o sul → para #**103**.

Ir para o leste → para #**1?5**.

#139

Meus tiros são incapazes de causar ferimentos visíveis em M=M. No entanto, tenho certeza de que o feri, e por isso mesmo continuo a atingi-lo com o Ice Beam *[mesmo que o inimigo não congele, esse feixe causa mais danos que o Long Beam].*

M=M tem poder ameaçador, mas talvez o dispositivo de conversão de energia esteja funcionando. A criatura fugiu após ser atingida pela enésima vez → para #**137**.

#140

Eu estava prestes a alcançar a saída quando pisei em um pilar encurtado e escorreguei. Ainda tentei me agarrar em algo, mas falhei. Eu cai! E acabo voltando à posição inicial… Começo a subir de novo, mas o tempo é curto.

Se eu falhar novamente, não terei tempo de recomeçar.

Lance o dado.

Se 1, 2 ou 6 → para #**17**.

Se 3, 4 ou 5 → para #**132**.

#141

Tenho um corpo aperfeiçoado pela biomecânica. Em termos de velocidade e poder eu deveria ser superior, mas o líder pirata é forte. Falta-me espírito combativo. Estou perdendo a luta… Minhas chances de vencer são inferiores a 50%.

Talvez seja melhor desistir da cápsula por enquanto.

Fugir → para #**11**.

Não vou desistir → para #**143**.

#142
[B-43]

Esta sala é muito quente e aparentemente possui apenas uma saída — uma porta azul ao sul.

<u>Combate</u> → para #**412**.

Depois da batalha:

Eu possuo o Missile Tank [3]? Se não → para #**200**.

Se eu já o coletei, tenho que sair daqui. Uma varredura de radar revela uma passagem para uma sala escondida ao norte, mas como chegar lá? A sala em questão é [B-45].

Ir para o norte → para #**?6**.

Ir para o sul → para #**152**.

#143

Resolvo continuar a luta sem abrir mão da cápsula.

Lance o dado.

Se 3 ou 6 → para #**130**.

Se 1, 2, 4 ou 5 → para #**242**.

#144

O primeiro ataque de Ridley foi letal. Senti falta de melhores condições… *[posso recomeçar em #**135**, se eu preferir.]*

FIM

#145

Os movimentos agonizantes de M=M cessaram por completo. Eu não posso descartar a possibilidade de uma regeneração dessa criatura infernal, mas, ainda assim, posso me gabar de ter conseguido derrotá-lo… Como bônus, vejo que os piratas foram quase todos exterminados também. Entre eles há apenas um com energia suficiente para lutar: justamente o seu comandante. Contrariando minhas primeiras impressões, ele parece ser um líder digno. Entendendo minhas intenções, ele põe sua pistola no chão, pega duas espadas penduradas na parede e joga uma delas em minha direção, fazendo-a deslizar pelo piso de aço escovado. Quando tenho em mãos a minha lâmina, removo o Ice Beam do meu braço a pedido dele.

"Prepare-se, garotinha", diz ele, fitando-me com certo ar de superioridade — sinto que ele ansiava por isso —."Você não sairá desse confronto com vida."

A batalha entre nós começou.

Lance o dado.

Se 2 ou 6 → para #**130**.

Se 1, 3, 4 ou 5 → para #**141**.

*#**145**: Eu pego a arma branca na hora. O desafio é aceito. A luta começa.*

#146

Ativo os jatos auxiliares e salto em direção ao norte. No entanto, calculei mal o tempo do gerador de energia: em um instante, o poderoso vento magnético me empurra para o leste. Meu corpo é atirado com energia contra o chão de pedra.

Eu me pergunto: para onde o vento me levou? O computador de bordo me diz que esta é a sala [A-36] → para #**189**.

#147

Acertei M=M com um feixe congelado. No entanto, ele não está nem um pouco congelado: o monstro é imune ao Ice Beam! Mas aqui estamos em uma nave espacial e existem outras formas de lutar. Há um aviso de frenagem forte no computador de bordo: desenvolvi uma estratégia no calor do momento, que foi deixar M=M devorar o dispositivo de conversão de energia da nave. Este é um mecanismo capaz de armazenar energia de modo que até mesmo uma pequena espaçonave possa estocá-la em grande quantidade, reduzindo significativamente a massa e o volume dos tanques de suprimentos.

Como o M=M continua sendo um Metroid, ou seja, uma forma de vida orientada ao consumo de energia, imaginei que o aparelho poderia ter o mesmo efeito se usado nele. Contudo, a perda do dispositivo de conversão também significa a perda do controle da energia da nave. A possibilidade de os motores falharem é extremamente alta — na verdade, é quase certo que isso irá acontecer, caso contrário, o computador de bordo não faria essa observação.

Quando for a hora certa ativarei o dispositivo de conversão de energia devorado pelo inimigo. Um rugido ecoa pela espaçonave → para #**167**.

#148
[A-17]

No centro do túnel existe um pilar fino e de difícil acesso que sustenta um tanque de mísseis. Sem pensar duas vezes, coleto o artefato (**Missile Tank [1] obtido**). O corredor dourado continua nas direções norte e sul.

Ir para o norte → para #**82**.

Ir para o sul → para #**228**.

#149

Consigo acertar um golpe considerável na criatura. O Double Hopper deu um grande salto para evitar o feixe, mas como eu já esperava essa reação por parte dele, apenas oscilei o feixe para cima e para baixo para criar uma onda dupla. Nem mesmo com sua alta capacidade de saltar o inimigo conseguiu evitá-lo → para #**112**.

#150

De repente, soa um alarme agudo: Mother Brain inicia o processo de autodestruição. Junto ao aviso, um segundo informe diz: “faltam três minutos para a evaporação de Zebes”. Tenho que fugir desse asteroide antes que ele exploda! Não perderei tempo procurando a cápsula do Metroid, que era meu objetivo primário: na verdade, ela estava acoplada a um dispositivo atrás de Mother Brain. Mesmo os Metroids, antes numerosos, agora pararam de se reproduzir.

Há uma saída atrás dos aposentos de Mother Brain que me permitirá escapar de Zebes. No entanto, a rota secreta

parece ter sido usada antes: eu me pergunto se os piratas já estiveram aqui em outras épocas Rastros de uma hipotética fuga datam de muito tempo, o que é estranho, pois os piratas roubaram a cápsula recentemente e o responsável pela primeira fuga fez questão de dificultar uma segunda — suponho ter existido aqui escadas ou algo do tipo, mas agora só restam vestígios, como as fundações dos pilares —. Eu tenho que escalar até o topo sem perder tempo para que eu possa chegar à abertura da gruta por onde entrei. Porém, a subida não será fácil. É difícil escalar através de escombros, a menos que técnicas avançadas sejam utilizadas.

Lance o dado.

Se 2, 4, 5 ou 6 → para #**17**.

Se 1 ou 3 → para #**140**

. #151

No momento em que coletei a pedra angular a porta atrás de mim fechou-se abruptamente. E, quando a peguei, descobri que a pedra também é falsa! Isso aqui é uma armadilha! Eu preciso sair desse lugar.

Eu possuo as bombas?

Sim → para #**111**.

Não → para #**281**.

#152
[B-41]

Sala do elevador de Norfair. O mecanismo leva para a área A de Zebes, Brinstar. Ao norte e ao sul estão duas portas que sofrem com o calor. Se eu não quiser usar o elevador para subir, posso sair da sala por qualquer uma das duas saídas.

Voltar → para #**70**.

Ir para o norte → para #**142**.

Ir para o sul → para #**125**.

#153

Mesmo um ataque com o Ice Beam pode surtir efeito com o ajuste correto da quantidade de radiação. Se eu conseguir fazer isso o Double Hopper irá congelar e não poderá me atacar. Eu continuo descarregando o feixe → para #**136**.

#154

Calculei mal a dose de radiação do Ice Beam. Se não cometesse o erro, derrotaria o inimigo ao congelá-lo, mas o Double Hopper atacou antes (-5 energia ou -3 se eu tiver a Varia).

O Double Hopper recuperou suas funções com o derretimento do gelo e me atingiu usando as molas de suas patas dianteiras. Apesar do impacto, consegui recobrar a postura.

Atacar novamente → para #**274**.

#155
[A-12]

Estou em um longo túnel dourado que se estende de leste a oeste. Há portas azuis para o norte e para o sul.

<u>Combate</u> → para #**421**.

<u>Depois da batalha</u>:

Ir para o norte → para #**78**.

Ir para o sul → para #**255**.

Ir para o leste → para #**272**.

Ir para o oeste → para #**19**.

#156

É impossível desviar dos ataques de Mother Brain, pois a mira de seu canhão de *laser* é extremamente precisa. Quando percebi que o cano estava brilhando meu corpo já havia recebido o impacto do disparo. Como não é uma arma de poder extremo, um ou dois golpes não serão fatais, embora cause extensos danos (-8 energia ou -6 se eu tiver a Varia).

Lance o dado.

Se 1, 3 ou 5 → para #**273**.

Se 2, 4 ou 6 → para #**32**.

#157

Eu me inclino para ver o tanque de energia de perto. No entanto, M=M não tem intenção de me deixar em paz: ele apareceu no lugar onde eu havia me escondido porque pressentiu minha presença. M=M tenta usar o método típico de ataque de um Metroid — agarrar sua presa e sugá-la — mas…

Reagir com um ataque → para #**160**.

Fugir → para #**218**.

#158
[B-78]

Duas brechas estreitas são notadas ao norte e ao sul.

Combate → para #**350**.

Eu possuo o Missile Tank [15]? Se não → para #**75**.

Caso contrário, tenho que encontrar o caminho oculto.

Ir para o norte → para #**1?5**.

Ir para o sul → para #**21**.

#159

Dois mísseis voam em direção a Ridley (-2 mísseis).

Lance o dado.

Se 1, 2, 3, 5 ou 6 → para #**246**.

Se 4 → para #**278**.

#160

Eu me esquivo do ataque de M=M rolando pelo chão. Ao mesmo tempo, cubro-o com as chamas dos propulsores,

parando somente quando ele se encolheu. Eu dou uma cambalhota e ataco! → para #**147**.

#161

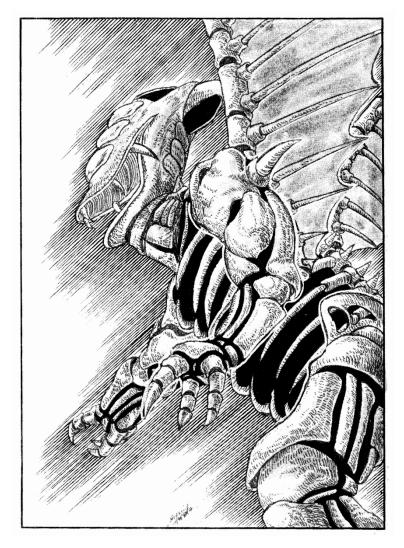
A poeira baixa e posso ver a saída, assim como vejo também uma criatura gigantesca. Ela tem três metros de altura e sua silhueta lembra a de um dinossauro, exceto pelas enormes asas em suas costas. De repente, sinto uma dor aguda: é o ataque de Ridley, o maldito cuspidor de fogo!

Ridley é a criatura que habita Zebes há mais tempo. Ele é dotado de um poder sobrenatural. Todavia, seu cérebro é hoje controlado por Mother Brain e o ser voador, originalmente dócil, fora transformado em uma criatura maligna.

Os ataques de fogo de Ridley também possuem efeitos psíquicos: quando alguém é tocado pelas chamas a sensação de dor se espalha por todo o corpo. Eu sou a prova viva disso (-10 energia ou -5 se eu tiver a Varia).

Ainda tenho energia?

Sim → para #**127**.

Não → para #**144**.

*#**161**: Ridley aparece. Seu ataque flamejante é tremendo. Sinto uma dor aguda por todo o corpo.*

#162
[A-11]

Sala do elevador de Brinstar. Este dispositivo dá acesso ao piso inferior, Zona C, chamado Tourian. Se eu não quiser descer, a única opção é voltar para a sala ao norte.

Descer → para #**116**.

Voltar para a sala ao norte → para #**260**.

#163

Consegui desviar dos insistentes ataques de Ridley. Então, volto para a sala ao sul [B-64] → para #**243**.

#164

Droga!

De repente, um barulho alto ecoa pela cabine. Algo está batendo na porta do *cockpit* com extrema força. Existem apenas duas formas de vida nesta espaçonave: eu e… é desnecessário dizer que o outro é M=M. A porta de acesso está lacrada. Será

que o monstro compreendeu isso ao notar que não houve mais nenhum som depois do fechamento da primeira porta? Uma coisa é certa: a criatura está me caçando. Eu tenho que lutar com ele, mas meu oponente é forte. Talvez seja melhor pedir ajuda. O que devo fazer?

Enfrentar o inimigo → para #**100**.

Pedir ajuda → para #**54**.

#165

As armas usadas pelos piratas são *lasers* de baixa potência, o único tipo que pode ser utilizado dentro de naves espaciais por questões de segurança. Se nem mesmo meu Ice Beam funcionou contra M=M, é improvável que feixes ainda mais fracos surtam efeito. O desfecho desse cenário não poderia ser outro a não ser uma derrota esmagadora das tropas. O fato de eu participar ou não da luta seria indiferente, pois M=M apenas estocaria ainda mais comida. Nem mesmo piratas veteranos foram páreo para ele.

FIM

#166
[B-60]

Há nessa sala uma cápsula de mísseis pronta para a coleta (**Missile Tank [11] obtido**).

Como não há salas escondidas nessa área nem outros assuntos de meu interesse, a única alternativa é retornar para o sul → para #**92**.

#167

No entanto, percebo uma anomalia nos motores. O problema aconteceu muito antes do esperado. Devo lidar com M=M primeiro ou priorizo o bom funcionamento da nave?

Lutar primeiro → para #**139**.

Solucionar os problemas → para #**91**.

#168

"Click". A trava eletromagnética se abre com um som suave. Após, um silêncio ensurdecedor. Ativo o Ice Beam e…

A cabine abre com tanta força que a dupla porta de cerâmica entorta. Além do batente, claro, está M=M. Sem pensar duas vezes, descarrego o Ice Beam contra ele. No mesmo instante, o ar frio toma conta da sala. É inútil: M=M desvia os golpes como se não representassem nada para ele. A fera se aproxima. Quando tudo parece perdido o sistema de comunicação da nave informa em voz alta: “pedido de resgate recebido!”

Uma nave pirata aparece no monitor com sua tradicional caveira pintada na fuselagem. Talvez assustado com o som estridente do alarme, M=M desapareceu antes que eu me desse conta. Não vi para onde ele foi → para #**50**.

#169

Recebo um aviso de computador de bordo: “você não pode vencer Kraid com mísseis insuficientes. Você precisa retornar imediatamente!” Ele tem razão. Então, decido abandonar a sala, evitando assim os ataques do inimigo. Manterei distância de Kraid até eu recuperar quantidade razoável de energia e mísseis, e só depois retornarei ao seu covil para um novo combate → para #**60**.

#170

Abro a porta e avanço. No centro da sala encontro um pedestal de pedra preta polida. No topo do pequeno altar há pedra de aparência distorcida da mesma cor escura e do tamanho de um ovo. Parece uma pedra angular, mas eu me pergunto o motivo de Ridley não estar aqui para protegê-la. Essa caverna deveria ser uma espécie de toca ou ninho dele… Mas, se houver um item abandonado lá embaixo, talvez eu possa pegá-lo sem que seja necessário lutar.

O que devo fazer?

Pegar a pedra angular → para #**151**.

Considerar que tudo isso é uma armadilha e esperar pelos desdobramentos → para #**108**.

#171
[A-3]

Ao contrário da sala [A-2], desta vez tenho certeza de que essa caverna tem apenas duas saídas: uma na direção norte e outra ao sul. Ambos os acessos possuem portas azuis.

Combate → para #**407.**

Depois da batalha:

Ir para o sul → para #**53**.

Ir para o norte → para #**27**.

#172

Alarmes estão tocando por toda a nave pirata. Por um momento, M=M e eu paramos de nos mover. O que significa este aviso? É sobre minha fuga? Ou é sobre a invasão de M=M? Qualquer que seja a razão, tenho que decidir o que fazer e agir rápido. Não é hora de desperdiçar tempo.

Lutar contra M=M → para #**265**.

Fugir → para #**286**.

#173 □
[C-81]

A continuação da sala do elevador, que fica a oeste, termina em uma porta amarela ao norte.

Combate → para #**419**.

Depois da batalha:

A porta amarela está aberta? Se está fechada e tenho quatro ou mais mísseis → para #**36**.

Se estiver aberta, sigo para o norte → para #**55**.

Se estiver fechada e eu não tiver pelo menos quatro mísseis, tenho que voltar → para #**116**.

#174

"Guuuooooooooooooooooooooooooooooo!"

Ridley foi um adversário difícil. Eu sofri para vencê-lo, mas consegui. Tendo recebido o último ataque, o inimigo explodiu como esplêndidos fogos de artifício. E então, o seu rugido ecoou por toda a sala pela última vez → para #**290**.

#175
[B-59]

Eu pego uma cápsula de mísseis que fora deixada nessa caverna (**Missile Tank [10] obtido**). A caverna se estende para o norte, mas posso sair pela porta secreta ao sul.

Ir para o sul → para #**267**.

Ir para o norte → para #**114**.

#176

Se eu pudesse embarcar em um módulo de escape…

Lance o dado.

Se 1, 2 ou 3 → para #**248**.

Se 4, 5 ou 6 → para #**104**.

#177
[B-44]

Estou na borda leste de um corredor horizontal. Há uma porta azul ao norte e a caverna continua a oeste em direção a hediondas formações naturais que se parecem com olhos.

Combate → para #**412**.

Depois da batalha:

Os estranhos olhos de pedra das rochas apontam na direção leste. Há uma passagem escondida nessa direção. O número da sala oculta é [B-47].

Ir para o leste → para #**1?4**.

Ir para o oeste → para #**88**.

Ir para o norte → para #**125**.

#178
[A-22]

"Atenção! Atenção!"

Um aviso foi emitido pelo computador de bordo após um alarme agudo. "Atenção! Atenção!" repete. "Foi detectada dentro desta sala uma enorme forma de vida. Acredita-se que possa ser a criatura mais perigosa da área A, o monstro-chefe da área de Brinstar, Kraid. Ainda é possível retornar desse ponto. Pelo que foi apurado, é desejável ingressar em um duelo contra Kraid nas melhores condições possíveis".

A sala é particular, pois há aqui uma persiana metálica, e atrás dela se esconde o inimigo. Ele é o mais perigoso da área, um adversário que não deve ser menosprezado em hipótese alguma. No entanto, ele ainda não notou minha presença.

Atacar → para #**201**.

Retirar-se → para #**194**.

#179
[A-29]

No meio do corredor existem três pilares. Em cima do central há um tanque de energia (**Energy Tank [A] obtido**). *[Todos os tanques de energia são preenchidos automaticamente, incluindo o que acabou de ser coletado.]*

O duto continua de norte a sul.

Ir para o norte → para #**94**.

Ir para o sul → para #**78**.

#180

O fosso é muito profundo e não será nada fácil sair dele. Pensei em pular até a borda, mas calculei mal e escorreguei, caindo de uma altura considerável. Como é possível imaginar, o dano recebido foi grande (-8 energia ou -6 se eu tiver a Varia). Eu tento escapar novamente.

Lance o dado.

Se 2, 3, 4 ou 5 → para #**271**.

Se 1 ou 6 → para #**67**.

#181
[B-53]

Não adianta pegar esse Ice Beam agora, pois posso precisar dele no futuro. Por enquanto, decido ir embora da sala. A porta secreta ao norte é intransponível, mas há outra ao sul, que se abre conforme me aproximo. Acho que ela também vai se fechar quando eu passar em direção à sala [B-50] → para #**4**.

#182

Eu continuo atacando com o Wave Beam e causando danos em Ridley. Se eu acertar mais duas vezes, posso vencê-lo.

Continuar → para #**22**.

#183 □
[C-94]

Sala “Zebetite III”.

Eu já destruí a Zebetite desta área?

Se estiver ativa, posso voltar para o norte → para #**6**.

Ou posso destruir o obstáculo.

Se assim for, combate → para #**368**.

Depois da batalha:

O caminho até Mother Brain está livre.

Ir para o sul → para #**275**.

Ir para o norte → para #**6**.

#184

M=M ainda está lá. Eu me pergunto se a criatura sabe que a nave vai explodir, pois, se souber, tentará escapar. Antes que ela tente, disparo contra a fera todos os mísseis que tenho.

Lance o dado.

Se 1, 3 ou 5 → para #**257**.

Se 2, 4 ou 6 → para #**252**.

#185 □
[A-33]

A oeste da caverna há uma brecha que leva à sala [A-32]. Uma porta vermelha bloqueia o caminho para o sul.

Combate: lance o dado.

Se 1, 2 ou 3 → para #**421**.

Se 4 ou 6 → para #**407**.

Se 5 → para #**413**.

Depois da batalha:

A porta vermelha está aberta? Se está fechada e tenho dois ou mais mísseis → para #**251**.

Se a porta estiver aberta ou se eu não tiver mísseis suficientes para abri-la, só posso voltar para o oeste → para #**138**.

#186

Consigo desviar do ataque do inimigo, que não me persegue. No entanto, tentarei novamente depois de recuperar mísseis e energia. Volto para a sala [A-20] → para #**219**.

#187
[B-50]

Na sala há um tanque de mísseis ainda funcional. Dessa forma, pego o artefato (**Missile Tank [9] obtido**).

Não podendo passar pela porta secreta ao norte, só me resta sair pela sala [B-47] ao sul → para #**134**.

#188

Parece que o aviso anterior era sobre a presença de M=M no ambiente. Notando o estremecer da explosão dos mísseis que reverberou pelas paredes metálicas, piratas espaciais apareceram aos montes na sala, um após o outro. Assim que viram o Metroid mutante, alguns até cogitaram enfrentá-lo, contudo, o máximo que conseguiram foi se colocar como presas para o monstro faminto — por meios comuns era impossível se desvencilhar dos velozes ataques da criatura, sobretudo após um encontro não planejado —. De fato, há um abismo entre eles. M=M agarra cada marinheiro com extrema facilidade e continua o assassinato em massa, sugando até a última gota de bioenergia de seus corpos e largando suas cascas dissecadas quando eles já não lhe servem mais. Perante uma cena grotesca como essa, tive um lapso de bom senso e mudei de ideia, preferindo fugir mais uma vez em busca de uma condição mais segura → para #**126**.

#189
[A-36]

Há portas azuis ao meu redor, tanto ao sul quanto a leste. A sala continua através de um vão a oeste, mas um vento magnético bastante forte sopra desde aquela direção, impedindo-me de seguir para lá.

Combate → para #**407**.

Depois da batalha:

Ir para o sul → para #**293**.

Ir para o leste → para #**215**.

#190

A batalha se desenrola favorável a mim. Parece que tudo que tento contra o chefe de Norfair dá resultado, pois posso sentir o desespero dele. Ridley está cada vez mais fraco e sua derrota é certa. Um míssil o atinge, e logo em seguida mais outro. A hora do adeus chegou: a última lembrança que tenho é de vê-lo rodeado por uma luz branca após o último ataque. E assim, explodiu de uma forma incrível → para #**290**.

#191
[B-48]

A leste está a passagem secreta para a sala [B-46]. Este corredor é idêntico ao anterior e continua a oeste, mas também há uma porta azul ao norte.

Combate: lance o dado.

Se 2, 5 ou 6 → para #**407**.

Se 1 ou 4 → para #**412**.

Se 3 → para #**416**.

Depois da batalha:

Ir para o leste → para #**88**.

Ir para o norte → para #**29**.

Ir para o oeste → para #**34**.

#192
[C-86]

Esta seção de Tourian também é um túnel altamente tecnológico. A área está conectada a outra sala a leste e possui uma porta azul ao norte.

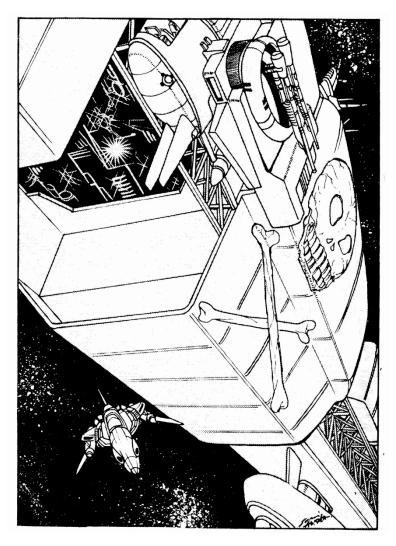
Combate → para #**418**.

Depois da batalha:

Ir para o leste → para #**101**.

Ir para o norte → para #**72**.

#193

Outra ameaça está se aproximando rápido de minha nave. A título de comparação, se meu dispositivo fosse um peixe comum, eu poderia afirmar que uma nave espacial do tamanho de uma baleia está prestes a engoli-lo. O emblema de uma caveira com fêmures cruzados foi cuidadosamente estampado na fuselagem da gigantesca embarcação espacial. E, considerando a área atual onde me encontro, por acaso não seriam eles os piratas que se infiltraram em Zebes para roubar a cápsula do Metroid? Por sorte atirei M=M no espaço profundo, mas… ainda há uma questão em aberto em torno desse caso: se eu me encontrasse com o líder dos piratas, descobriria a verdadeira razão de Zebes estar naquela condição, sobretudo a porção final. Portanto, está decidido: permitirei que me capturem de propósito → para #**291**.

***#193**: Os piratas estão se aproximando do módulo. Quais seriam as suas intenções?*

#194

Decido me retirar e só voltar quando tiver recuperado mais energia e mísseis. Agora, encontro-me na sala [A-20] depois de atravessar a porta azul no lado sul → para #**219**.

#195
[B-55]

Entre os objetos quebrados encontro outro tanque de mísseis em funcionamento (**Missile Tank [7] obtido**).

Tenho que escolher para onde ir.

Ir para o sul → para #**210**.

Ir para o oeste → para #**120**.

#196
[B-51]

Alguém deixou mísseis funcionando por aqui (**Missile Tank [5] obtido**). Agora posso visitar tanto a sala [B-54] ao norte quanto a sala [B-49] ao sul.

Ir para o norte → para #**210**.

Ir para o sul → para #**61**.

#197

O ataque do Wave Beam falhou: ele colidiu com a densa cortina de chamas de Ridley. Além disso, a expiração ardente vem até mim e me causa danos (-10 energia ou -5 com a Varia).

Ainda tenho energia?

Sim → para #**206**.

Não → para #**65**.

#198 □
[C-91]

Esta pequena sala lembra uma antecâmara. As portas ao norte e ao sul são vermelhas. A norte já está aberta, é claro.

<u>Combate</u> → para #**423**.

<u>Depois da batalha</u>:

A porta ao sul está aberta? Se ela está fechada e tenho dois ou mais mísseis → para #**217**.

Se eu já a abri, posso ir para onde eu quiser. Caso contrário, tenho que voltar para o norte.

Ir para o sul → para #**63**.

Ir para o norte → para #**25**.

#199

M=M estava comigo no módulo de escape desde o início e, mesmo assim, não me atacou de imediato. Talvez ele esteja brincando de gato e rato comigo sem eu saber. Mesmo agora ele se aproxima lentamente, não negando esse apreço por assustar antes de agir. Tal comportamento não será perdoado.

"Goooooooooooo..."

Então, decido alterar a pressão interna da cápsula exposta ao vácuo. Para isso, eu abro a comporta da câmara de descompressão. Por ser uma ação premeditada, eu já havia ativado as devidas proteções para me prender. O corpo de M=M, que não estava ancorado em lugar algum, foi lançado ao espaço antes que ele imaginasse o que estava acontecendo. Fecho a câmara quando tenho certeza de que o monstro saiu, mas ainda é muito cedo para relaxar → para #**193**.

#200
[B-43]

Repousando no centro do corredor está um tanque de mísseis. Mais um para a coleção (**Missile Tank [3] obtido**).

Hora de partir. Uma varredura de radar revela uma passagem para uma sala escondida ao norte, mas como chegar lá?

A sala em questão é [B-45].

Ir para o norte → para #**?6**.

Ir para o sul → para #**152**.

#201

Quando decidi continuar, a persiana à minha frente fez um som e subiu de repente. Tive um forte pressentimento de que uma grande batalha estava prestes a acontecer. Nessa hora, contrariando minhas expectativas, o que apareceu diante de mim não foi Kraid, mas sim um Side Hopper. Não posso avançar sem derrotá-lo. Ainda tenho mísseis?

Sim → para #**211**.

Não → para #**26**.

#202
[A-35]

Assim que atravessei a entrada da sala meu corpo foi atingido por um solavanco. Felizmente, agarrei-me à borda da porta logo após o impacto. Se não o fizesse, um poderoso vento magnético teria me jogado para o leste. Um grande gerador de força está preso na parede oeste e opera de forma contínua, soprando um fluxo de ar em direção a um átrio, e qualquer um sujeito a essa força voará por uma longa distância sem poder retornar. As únicas saídas da sala são a passagem ao sul e a bocarra da entrada ao leste, contudo, varreduras de radar revelaram uma sala escondida ao norte identificada como [A-35']. Serei capaz de superar o vento e alcançá-la?

Se eu quiser explorar a sala ao norte, lanço o dado.

Se 1, 3 ou 6 → para #**31**.

Se 2, 4 ou 5 → para #**146**.

Se eu não quiser ir para a sala ao norte o vento magnético vencerá minha resistência e me sujeitará a um longo e não planejado voo. Por fim, “pouso” de forma nada delicada em [A-36] → para #**189**.

#203

Abro a câmara de ar. A pressão do ar no módulo de escape muda significativamente. No mesmo instante, eu saio e fecho a escotilha. Para resumir, M=M foi aprisionado com sucesso! Porém, como nem tudo são flores, algo imprevisível acontece: o pequeno módulo de fuga está prestes a ser capturado por uma nave espacial gigante. Atrás de mim não está uma base de apoio da Federação Galáctica, e sim uma nave pirata. Sim, os mesmos que viviam em Zebes.

Embarcar na nave pirata → para #**3**.

Fugir → para #**208**.

#204

Os dois mísseis atingiram Kraid em cheio. A criatura está paralisada — é como se o próprio tempo tivesse parado. As coisas não permanecem tão calmas por muito tempo: logo em seguida, o monstro desperta e… "crack"! Rachaduras finas aparecem por todo o corpo da fera, espalhando-se rapidamente. Através dessas centenas de rachaduras é irradiada uma

intensa luz branca, sobretudo a partir da mais profunda das fendas. É o indicativo de uma explosão iminente. Aos poucos, a luz aumenta de intensidade e, quando atinge seu ápice, um rugido faz a sala estremecer. Kraid é despedaçado!

Espero que os restos mortais do monstro não contaminem o ambiente. Como esperado, nada de tão relevante restou dele, exceto uma pequena pedra preta posta bem no local onde Kraid explodiu. Esta pedra negra oval, estranhamente deformada, é uma pedra angular.

(**Keystone [1] obtida**. Energia e mísseis são restaurados aos níveis máximos) → para #**118**.

#205
[B-70]

A porta azul dá acesso a uma caverna cega. A única saída é justamente o acesso que acabei de atravessar, ao norte.

Combate → para #**416**.

Depois da batalha:

Eu possuo o Missile Tank [12]? Se não → para #**57**.

Se eu já o tiver, volto para a sala norte → para #**66**.

#206

Ridley já está fraco o suficiente. Aproveito e lanço mais um ataque poderoso com o Wave Beam.

Lance o dado.

Se 3 → para #**14**.

Se 1, 2, 4, 5 ou 6 → para #**197**.

#207 □
[C-88]

Esta sala estreita é lacrada por uma porta vermelha ao norte. Ao sul, todavia, há uma porta azul normal. Talvez seja um facilitador de uma eventual desistência.

Combate → para #**423**.

A porta vermelha está aberta? Se está fechada e tenho dois ou mais mísseis → para #**40**.

Se ela já estiver aberta, posso ir para onde quiser. Caso contrário, eu tenho que voltar para o sul.

Ir para o sul → para #**101**.

Ir para o norte → para #**96**.

#208

Uso os propulsores de perna para fugir. A gigantesca nave espacial dos piratas recuperou apenas o módulo de fuga contendo M=M deixando-me para trás, isto é, não há mais meios de pedir ajuda. Ainda possuo um dispositivo de emergência conectado ao traje espacial, mas, na verdade, pouco importa. Meu destino é vagar só por este vasto universo.

FIM

#209

M=M se lança sobre mim com o ímpeto de uma fera que encontra sua presa. O Ice Beam não funciona contra esta criatura. Mesmo sem capacete, preparei-me para o impacto iminente. Um membro do tamanho de um tronco de árvore atinge meu corpo e me atira ao ar, fazendo-me chocar contra a parede. Se M=M mostrasse uma expressão facial, seria um sorriso satisfeito. No entanto, após me atirar a uma distância tão grande, ele me deu margem suficiente para fugir → para #**172**.

*#**209**: Uma espécie de tentáculo robusto como uma tora de madeira atinge meu corpo e eu voo em direção à parede oposta. M=M fica satisfeito.*

#210
[B-54]

O corredor se estende para o sul e termina ao norte em um pequeno depósito de mísseis.

Combate → para #**332**.

Depois da batalha:

Eu possuo o Missile Tank [6]? Se não → para #**16**.

Se eu já o coletei, posso escolher para onde ir. Essa área à primeira vista só comunica com o resto do emaranhado de túneis por meio da porta ao sul, mas há também uma passagem para uma sala escondida voltada para o norte.

Ir para o norte → para #**?.**

Ir para o sul → para #**234**.

#211

Eu disparo um míssil contra o Side Hopper (-1 míssil).

Lance o dado.

Se 1, 3 ou 5 → para #**9**.

Se 2, 4 ou 6 → para #**18**.

#212

"Eu vou lutar também", digo a plenos pulmões. Por um momento, todos os piratas me encaram, em silêncio. É incrível que eu, declaradamente uma força opositora a eles, esteja me oferecendo para lutar pela mesma causa — curiosamente, a fera solta pelo convés nos uniu por um bem maior, que é a nossa sobrevivência. O comandante pirata, com cara de bobo, mantém sua postura calma e diz: "ok, é melhor usar isso", devolvendo-me o Ice Beam outrora confiscado por ele mesmo. Logo que o recoloco em meu braço direito, um súbito ruído alto reverbera por toda a sala.

M=M já está atrás da porta da sala de controle e tenta derrubá-la a todo custo. Os piratas assumem a postura para a batalha. Usando os botões dos complexos painéis, eles liberam a porta à distância para abrir caminho para o alvo. *Flashes* de luz de todas as cores saem das armas de *laser*. M=M recebe sobre si todo o furor das máquinas.

Lance o dado.

Se 2, 3, 5 ou 6 → para #**131**.

Se 1 ou 4 → para #**165**.

#213
[B-74]

Coleto mais outra cápsula de mísseis largada no chão (**Missile Tank [14] obtido**). Para continuar para o norte, devo encontrar a referência completa da sala. Caso não consiga, tenho que ir para o leste. O número da sala oculta é [B-75].

Ir para o leste → para #**279**.

Ir para o norte → para #**?1**.

#214

Não é à toa que Mother Brain é responsável por toda essa imensa infraestrutura. Não digo isso apenas por sua perspicácia, mas também pelos complexos sistemas de segurança que o rodeiam. Embora não vá ao encontro de meus planos iniciais, vejo que é melhor retornar para as salas mais ao norte e buscar recarregar o máximo de energia e mísseis quanto for possível antes de tentar novamente. A única desvantagem é que todo o esforço que tive na luta contra a forma de vida biomecânica foi por água abaixo: toda a saúde do inimigo será

recuperada quando nos encontrarmos da próxima vez (*assim sendo, as caixas referentes aos danos em Mother Brain que foram marcadas no Log de Ações deverão ser limpas*). Agora estou na área [C-94] → para #**183**.

#215
[A-31]

Esta sala é cercada por duas portas azuis: uma aponta para o sul e outra para o oeste.

Combate → para #**407**.

Depois da batalha:

Ir para o oeste → para #**189**.

Ir para o sul → para #**94**.

#216

Todos os tiros que disparei foram desviados ou inutilizados pelos imparáveis espinhos de Kraid, explodindo antes de atingir o alvo. Por outro lado, sou eu quem leva danos (-4 energia ou -3 se eu tiver a Varia). Se eu ainda tiver dois ou mais

mísseis disponíveis, poderei seguir atacando, mesmo sem saber se isso funcionará. Caso contrário, terei que correr.

Continuar atacando → para #**102**.

Fugir → para #**169**.

#217
[C-91]

Assim como a maior parte das portas de Tourian, a próxima barreira também possui cor vermelha, que me obriga a usar mísseis contra ela. Quando o segundo projétil a atingiu, um enorme buraco foi aberto, permitindo minha passagem para o ambiente seguinte. Por alguma razão — muito estranha, inclusive —, o formato do metal retorcido se assemelha à enorme boca de um monstro (-2 mísseis. A caixa do parágrafo #**198** deve ser marcada para indicar que a porta vermelha dessa área já está aberta). Devo seguir em frente? Ou seria melhor voltar e coletar mais mísseis, além de recarregar meus reservatórios de energia?

Seguir em frente nas condições atuais → para #**63**.

Voltar → para #**25**.

#218

M=M corta o ar com um ataque furioso. Pensando rápido, consigo evitá-lo e uso o Ice Beam para conter seu ímpeto. A fera, por sua vez, reage e tenta se desviar dos meus disparos congelantes. Os dados disponíveis sobre ele são insuficientes, eu acho. Pondero sobre isso enquanto corro para a cabine para traçar novas estratégias, pois pensar sob o constante assédio dessa forma de vida aberrante beira a insanidade. Com a porta do *cockpit* muito bem cerrada, chego à conclusão de que um monstro tão poderoso não vai desistir de me caçar por conta de alguns ferimentos → para #**164**.

#219
[A-20]

Estou em uma caverna situada na parte sudeste de Brinstar. A passagem escondida leva à sala [A-2] a oeste, enquanto o túnel continua para o leste. Há também uma porta azul voltada para o norte.

Combate → para #**413**.

Depois da batalha:

Ir para o oeste → para #**53**.

Ir para o norte → para #**178**.

Ir para o leste → para #**232**.

#220

Possuo o Wave Beam atualmente?

Sim → para #**73**.

Não → para #**261**.

#221
[B-53]

Estendo a mão em direção à estátua e o feixe antes preso a ela desaparece, surgindo agora em meu braço. Acabo de receber o **Ice Beam**, que substitui minha arma de feixe anterior.

Não há mais nada interessante aqui. A porta secreta ao norte não é mais transponível, mas há outra ao sul, que se abre quando me aproximo. Eu acho que ela também será lacrada quando eu passar por ela. Chego à sala [B-50] → para #**4**.

#222

Após deixar a nave pirata e cruzar uma boa distância, disparo um enorme míssil contra a embarcação, destruindo-a. À medida em que os magníficos fogos de artifício espaciais perdem intensidade, penso sobre o futuro. A cápsula do Metroid foi destruída e não poderá ser recuperada. Solucionar o mistério em torno dela é agora impossível. De qualquer forma, a missão acabou. Só me resta anunciar o fim e pedir ajuda…

* * *

As estrelas flutuam além do visor da nave espacial.

O módulo de Samus viaja entre as estrelas, como se não houvesse mais esperança. Ele está arrastando algo pequeno. Mesmo que seja minúsculo comparado a uma nave espacial, seu tamanho real é de cerca de dois metros. É M=M, a forma de vida quase imortal. Ele continua perseguindo seu "último inimigo" e o fará até que ele seja completamente aniquilado.

PIOR FINAL

#223
[A-24]

Estou no extremo oeste do corredor dourado. Para deixar a sala, devo ir para o leste ou cruzar uma porta ao norte.

<u>Combate</u> → para #**421**.

<u>Depois da batalha</u>:

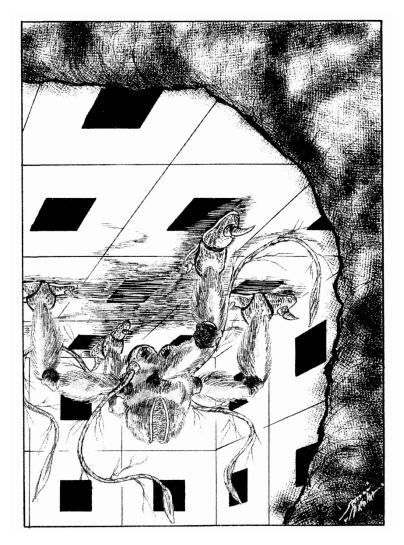
Ir para o norte → para #**10**.

Ir para o leste → para #**245**.

#224

Entro na sala e uma segunda persiana se fecha na minha frente. Uso a arma de feixe para derretê-la, mas noto algo novo do outro lado. O aspecto do ser lembra um Side Hopper, mas tem quatro pernas mecânicas em vez de duas. O computador de bordo diz: "esta é uma versão evoluída do Side Hopper que guarda a antecâmara de Kraid chamada Double Hopper". Devo seguir em frente ou voltar para me preparar melhor?

Seguir em frente → para #**85**.

Retirar-se → para #**52**.

***#224:** Do outro lado há um Double Hopper, um Side Hopper evoluído. Serei capaz de derrotá-lo?*

#225

Um míssil atingiu Kraid antes que ele pudesse disparar seus terríveis espinhos. O rugido angustiado do réptil ecoou pela sala. Ainda tenho pelo menos dois mísseis? Se sim, posso continuar atacando. Caso contrário, tenho que fugir.

Continuar atacando → para #**233**.

Fugir → para #**169**.

#226 □
[B-76]

Através da brecha escondida a oeste é possível chegar a esta caverna secreta. O ambiente é isolado por uma porta vermelha posta ao norte.

Combate → para #**350**.

Depois da batalha:

A porta vermelha está aberta? Se ela estiver fechada e eu possuo dois ou mais mísseis→ para #**276**.

Se eu já a destruí ou não possuo mísseis suficientes, só me resta retornar à sala a oeste → para #**21**.

#227

O ataque inimigo foi extremamente preciso, mas também é necessário dizer que foi uma ação bastante previsível. Eu congelo a estrutura com um feixe de gelo, mas ela derrete rapidamente. Ainda tenho mísseis? Se sim, continuo atacando. Se não, terei que fugir para o norte.

Continuar atacando → para #**49**.

Fugir → para #**214**.

#228
[A-16]

Esta área tem a mesma tonalidade dourada vista nas salas anteriores. Nenhum mistério aqui: essa sala é parte de um túnel que continua sentido norte, isolando o corredor ao sul por meio de uma porta azul.

Combate → para #**421**.

Depois da batalha:

Ir para o norte → para #**99**.

Ir para o sul → para #**272**.

#229

Todos os meus ataques foram repelidos pelas chamas de Ridley. Sofri danos (-10 energia ou -5 se eu tiver a Varia).

Se Ridley esgotou minha energia → para #**254**.

Se eu não tiver pelo menos dois mísseis → para #**220**.

Se eu ainda tiver dois ou mais mísseis → para #**237**.

#230
[B-68]

O calor aumenta. Ao norte há uma brecha oculta. Ao sul há uma porta azul, mas o túnel também continua para oeste.

<u>Combate</u> → para #**412**.

<u>Depois da batalha</u>:

Devo escolher o próximo destino. A identificação da sala oculta é [B-73]. Se eu encontrar sua referência completa, poderei visitá-la. Caso contrário, devo ir para o sul ou oeste.

Ir para o norte → para #**2?9**.

Ir para o sul→ para #**289**.

Ir para o oeste → para #**66**.

#231

Não preciso lidar com M=M. Mesmo que ele fique aqui, logo será engolido pela explosão. É hora de fugir! Eu corro para o módulo de escape e entro nele após confirmar que o inimigo não está lá. Módulos de escape são espaçonaves cilíndricas estreitas que comportam apenas uma pessoa. O motor de partida é ligado e o módulo é ejetado da nave. Vejo, ao longe, a nave explodir: é uma explosão silenciosa, até bonita. Não esqueci a cápsula congelada enquanto fugia. Tudo o que tenho a fazer é enviar um sinal de socorro e esperar a chegada de uma patrulha. Foi uma batalha exaustiva… → para #**58**.

#232
[A-21]

Este lugar é um beco sem saída. Sem levar a salas ocultas, o corredor só continua para o oeste.

Combate → para #**407**.

Depois da batalha:

Voltar para a sala a oeste → para #**219**.

#233

Lanço outro ataque massivo contra Kraid, que recua ao se lembrar da rajada anterior. Dois mísseis voam em sua direção (-2 mísseis). No entanto, o monstro reage rapidamente e libera os espinhos que crescem em sua pele para se proteger.

Lance o dado.

Se 1, 2 ou 5 → para #**204**.

Se 3, 4 ou 6 → para #**241**.

#234
[B-51]

Um pequeno túnel interrompe a monotonia das salas ao seguir para o norte. Além disso, uma porta azul leva ao sul.

Combate → para #**332**.

Depois da batalha:

Eu possuo o Missile Tank [5]? Se não → para #**196**.

Se já o coletei, só me resta continuar.

Ir para o norte → para #**210**.

Ir para o sul → para #**61**.

#235

Desde que foi revelado que sou mulher, deixei de lado a ideia de enfrentar o líder pirata, preferindo fugir. Aquele comandante não escondeu seu espanto, mas de toda forma não aliviaria a minha situação. Enquanto penso nessas coisas tolas, sigo vagando pela espaçonave inimiga em busca de um módulo de emergência para escapar daqui, todavia, deparo-me com um ser inesperado → para #**239**.

#236

Mesmo estando no meio de uma luta os sensores do meu traje não hesitam em me informar sobre a Classificação de Nível de Risco do inimigo. Essa classificação é uma escala de poder calculada por meio de informações lidas pelos sensores espalhados por diferentes pontos da bioarmadura e interpretadas por meu computador de bordo. São quatro Níveis de Risco ao todo, variando de I a IV: quanto maior o valor, mais perigoso será o inimigo. É uma informação bastante útil para utilizar antes e durante as batalhas → para #**299**.

#237

Realizo outro ataque contra Ridley. A cada minuto que passa minha empolgação aumenta, e vejo boas chances de vencê-lo caso o padrão se mantenha. Dois mísseis voam em direção a ele como se tivessem vontade própria (-2 mísseis). O monstro alado cuspiu fogo para interceptá-los.

Lance o dado.

Se 1, 3 ou 5 → para #**47**.

Se 2, 4 ou 6 → para #**229**.

#238
[B-56]

Acabo de coletar um tanque de mísseis perdido (**Missile Tank [8] obtido**). Posso sair desta área de duas formas. A primeira é encontrando a referência cruzada que me levará à sala ao sul, [B-53]. Caso contrário, devo seguir o corredor que leva a sala ao lado, no sentido leste, cuja referência é [B-55].

Ir para o sul → para #**?1**.

Ir para o leste → para #**8**.

#239

É M=M! E ele está se alimentando de um pirata recém-abatido! Ele também conseguiu chegar até esse ponto da nave e agora me espreita à uma distância não muito grande.

Tímida em um canto da área, a criatura parece se sentir um pouco desconfortável por eu estar sem meu capacete — tenho dúvidas se ela me reconheceu de pronto —, mas logo percebe estar diante de seu “inimigo final”.

O ser monstruoso aproxima-se lentamente.

Lance o dado.

Se 2, 4 ou 6 → para #**244**.

Se 1, 3 ou 5 → para #**209**.

#240
[A-11]

Área A, sala do elevador de Brinstar alcançada.

Não há outros caminhos disponíveis a partir daqui. Para seguir rumo às coloridas cavernas e explorá-las, devo seguir para o norte → para #**260**.

#241

Os golpes não atingiram Kraid, pois seus espinhos interceptaram meus mísseis. Alguns deles vêm em minha direção!

A velocidade dos espinhos é maior do que eu esperava. Não sou capaz de me desviar de todos eles. São muito numerosos (-4 energia ou -3 se eu tiver a Varia).

Sigo atacando? Para isso, devo ter dois ou mais mísseis.

Continuar o ataque → para #**233**.

Fugir → para #**169**.

#242

"Matar uma mulher é intolerável…"

A voz do chefe pirata tremia de cansaço após a longa disputa. Devo dizer que uma pessoa normal no lugar dele teria sofrido um ataque cardíaco, porém… foi a espada manejada pelo líder que perfurou meu estômago. “Glub”. Um coágulo de sangue sai de meus lábios. Eu falhei.

FIM

***#242**: a longa lâmina do chefe pirata perfura meu estômago e um grande coágulo de sangue sai de minha boca.*

#243
[B-64]

Estou no final de um corredor repleto de estalactites pontiagudas. Há aqui uma porta azul que leva ao norte. Além disso, a caverna continua para o leste.

Combate: lance o dado.

Se 1, 4 ou 5 → para #**350**.

Se 2 ou 6 → para #**332**.

Se 3 → para #**416**.

Depois da batalha:

Ir para o norte → para #**135**.

Prosseguir para o leste → para #**258**.

#244

M=M tenta me atacar sem muito ímpeto. Creio que, assim como eu sinto internamente, ele também carrega a sensação de que ainda não é a melhor hora de lutar. Nós dois saberemos quando tiver chegado a hora da "batalha final".

Por enquanto → para #**172**.

#245
[A-23]

O corredor continua. Essas salas são todas iguais…

Combate → para #**407**.

Depois da batalha:

Ir para o leste → para #**19**.

Ir para o oeste → para #**223**.

#246

O grito de Ridley ecoa pela sala. O ataque com mísseis foi efetuado com perfeição. Ainda tenho dois ou mais mísseis?

Sim → para #**237**.

Não → para #**220**.

#247
[C-90]

Eu atiro contra a porta ao sul. Assim como ocorreu com todas as portas vermelhas encontradas até agora, essa também

acaba reduzida a escombros depois de ser atingida por dois mísseis (-2 mísseis. A caixa no parágrafo #**25** deve ser marcada para indicar que a porta vermelha está aberta).

Ir para o sul → para #**198**.

Ir para o oeste → para #**96**.

#248

Finjo correr para a área de convivência da nave, mas assim que M=M se afasta dos módulos de escape, dou meia-volta e fujo para o hangar. Ao entrar, noto um conjunto de equipamentos robustos, incluindo uma bazuca de gravidade zero. Carrego a arma com tanta velocidade que até me surpreendo. Então, eu a aponto para M=M e atiro. O recuo da arma é tão grande que nem mesmo o homem mais forte poderia operá-la, independentemente de usar ou não um traje de força — talvez se tivesse passado por implantes cibernéticos —. Como eu passei por esse procedimento, a arma funcionou bem na minha mão. M=M foi atingido por um impacto colossal.

Vários segundos se passam até eu me recompor, já dentro de um pequeno módulo de escape → para #**222**.

#249
[B-63]

Eu disparo um míssil contra a porta vermelha, mas isso não é suficiente para abri-la. O acesso se abre depois de receber dois tiros (-2 mísseis. A caixa no parágrafo #**29** deve ser marcada para indicar que a porta vermelha está aberta).

Sigo em frente. No fundo da caverna há uma estátua de pedra. Talvez represente uma criatura deste asteróide ou um ser mitológico, e há também uma placa de metal colocada a seus pés que trata de salas escondidas, revelando-as.

Posso ler a referência cruzada completa das seguintes salas: [B-66] = #**68**. [B-71] = #**42**. [B-75] = #**21**.

Eu armazeno essas informações no meu computador de bordo. Fora isso, parece não haver mais nada interessante nesta sala. Logo, volto para o sul → para #**29**.

#250

Antecipo ao máximo os saltos do Double Hopper e disparo tiros contínuos seguindo os movimentos da criatura.

Dentro da sala, os sons de lançamentos de mísseis, explosões e rangidos de metal viajam em todas as direções. Sete tiros o acertaram, incluindo um que mal o arranhou.

Quando lanço o décimo míssil, uma explosão particularmente alta ecoa: o imparável Double Hopper agora faz parte do passado. Gastei dez mísseis, mas venci (-10 mísseis. Se não houvesse mísseis suficientes, considere o uso de todo o suprimento disponível para derrotar o inimigo) → para #**97**.

#251
[A-34]

O míssil deixa em meu canhão de braço um rastro de fumaça branca que sobe ao ar. A porta estremece. Outro golpe potente vem logo em seguida. Até as paredes ao meu redor estão vibrando agora.

Ao mesmo tempo, uma rachadura corre junto com o rangido no centro da dura barreira e um grande buraco se abre em meio a nuvem de poeira, permitindo-me passar por ele (-2 mísseis. A caixa do parágrafo #**185** deve ser marcada para indicar que a porta vermelha está aberta).

Na sala seguinte, encontro uma estranha estátua em um pedestal coberta com cristais que emitem um frio intenso. A estátua segura uma arma como se quisesse manejá-la. Vejo que ela é funcional e eu posso adicioná-la ao meu equipamento.

Se eu optar por fazer isso, recebo o **Ice Beam**, mas perco o Long Beam ou Wave Beam. Se eu quiser trocar de arma mais tarde, posso voltar à sala [A-33] e pegar o Ice Beam novamente.

Parece não haver mais nada nessa sala. Não há passagens que poderiam me levar para uma sala escondida, portanto, volto para o norte → para #**185**.

#252

Infelizmente, e como eu imaginava, é impossível vencer M=M nas condições atuais. O monstro não toma conhecimento, reage e desvia de todos os meus tiros, tanto mísseis quanto os disparos de feixe de meu canhão de braço, e logo ele me captura. Não tenho como reverter a situação. Tudo o que me resta é esperar ele zerar minha energia vital…

FIM

#253
[B-72]

Droga, droga! Mísseis atingem a porta vermelha e um eco pesado se espalha pelas cavernas próximas. Quando a fumaça da explosão se dissipar a porta estará totalmente aberta (-2 mísseis. Marque a caixa do parágrafo #**42** para indicar que a porta vermelha está aberta).

Espero não ter chamado a atenção de nenhum inimigo. Tendo concluído as ações por aqui, sigo para a próxima sala. No fundo da pequena área repousa uma estátua de pedra retratando uma criatura bizarra. Em suas mãos há um artefato que ostenta um entalhe em forma de "S" estilizado. O que haveria de ser isso? Não tenho outra forma de descobrir do que trata se eu não o coletar.

No momento em que o agarro, sinto meu traje ficar eletricamente carregado. Ainda não tenho noção do quanto isso será útil no avanço pelas cavernas. Agora posso destruir os oponentes após um salto giratório! (**Screw Attack coletado**.)

Não há mais nada de útil na sala. A única forma de sair daqui é seguir para o sul → para #**42**.

#254

Um único e pequeno deslize durante uma batalha tão equilibrada pode selar o destino do confronto. Embora eu estivesse confiante e tivesse descarregado os mísseis de uma forma que não haveria margem para erro, ao menos sob a minha ótica, vi com profunda decepção que o ataque falhou. Não apenas isso: ao focar apenas no ataque e pouco me atentar à defesa, acabei me expondo ao vigoroso contra-ataque do inimigo, o que meu custou muita energia pelas chamas de Ridley. Quando me dei conta, minha força vital estava nas últimas. É impossível eu me recuperar, assim como é impossível fugir do covil. Eu deveria ter tomado mais cuidado para economizar o máximo possível de energia, mas agora é tarde demais para arrependimentos. O traje está colapsando e o computador de bordo já não me dá alternativas de como agir — ele foi o primeiro a perecer, derretido pela alta temperatura da área —. Tudo o que me resta é esperar pela morte. (*mas posso recomeçar no parágrafo #**135**, se quiser*.)

FIM

#255
[A-6]

Esta sala é apenas uma passagem estreita que divide as duas grandes áreas de Brinstar: norte e sul.

Combate: lance o dado.

Se 1, 3 ou 5 → para #**407**.

Se 2 ou 4 → para #**421**.

Se 6 → para #**414**.

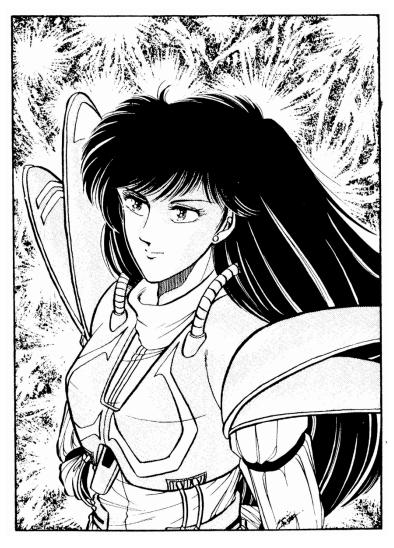
Depois da batalha:

Ir para o norte → para #**155**.

Ir para o sul → para #**110**.

#256

Os piratas lutam para remover meu capacete, mas acabam conseguindo destravá-lo. Então, um ar de espanto se espalha entre os presentes: eles viram algo muito diferente do que imaginavam. Pela primeira vez eles ouviram minha voz.

“Sim. Como vocês podem ver, eu sou uma mulher da Terra” → para #**285**.

*#**256**: Os piratas ficam sem palavras.*

#257

Disparo uma sequência de mísseis até meu arsenal ser esvaziado. Em uma análise mais aprofundada, vejo que M=M não era invencível: bastou crivá-lo de balas para derrotá-lo.

Lance o dado.

Se 2, 4 ou 6 → para #**15**.

Se 1, 3 ou 5 → para #**288**.

#258
[B-61]

A temperatura está subindo. Nesta grande sala que se estende para o oeste as estalactites e estalagmites parecem dentes afiados. Há uma porta azul ao sul, mas posso ouvir uma corrente de ar vindo do norte.

Combate → para #**350**.

O número da sala escondida ao norte é [B-66]. Se eu encontrar sua referência completa, posso muito bem prosseguir nessa direção. Caso eu não a encontre, não me resta alternativa a não ser seguir para o sul ou oeste.

Ir para o norte → para #**?8**.

Ir para o sul → para #**34**.

Ir para o oeste → para #**243**.

#259

Descarrego uma miríade de mísseis no Double Hopper.

Lance o dado.

Se 3, 4 ou 5 → para #**268**.

Se 1, 2 ou 6 → para #**250**.

#260
[A-10]

A sala do portal. Não há inimigos aqui. Logo, passo pelas estátuas e sigo para o norte rumo à outra porta → para #**48**.

#261

Não sou páreo para ele agora — devo me preparar melhor. Basta saber se Ridley vai me deixar sair… → para #**292**.

#262
[B-74]

À primeira vista, o corredor segue apenas para o leste, mas há uma passagem oculta em direção ao norte.

Combate → para #**332**.

Depois da batalha:

Eu já possuo o Missile Tank [14]? Se eu ainda não o coletei → para #**213**.

Se já o tenho, devo escolher para onde ir. Como eu disse antes, o corredor continua para o leste e não posso prosseguir para a sala escondida ao norte se eu não encontrar a referência cruzada completa. O número da sala oculta é [B-75].

Ir para o leste → para #**279**.

Ir para o norte → para #**?1**.

#263

Eu possuo o Wave Beam atualmente?

Sim → para #**106**.

Não → para #**261**.

#264
[A-38]

Disparo um míssil contra a porta trancada, e ela balança. Quando eu disparo o segundo, o alvo se desfaz (-2 mísseis. A caixa do parágrafo #**293** deve ser marcada para indicar que a porta vermelha está aberta).

Uma nuvem de poeira sobe das pedras que caíram com a porta. Quando tudo clareia, posso ver a sala à frente. No centro há uma estátua de uma criatura com uma placa aos pés. Examino as inscrições e descubro que é um mapa parcial de Brinstar que mostra a localização de algumas salas escondidas!

Posso registrar as referências cruzadas das seguintes salas: [A-33] = #**185**. [A-20] = #**219**. [A-39] = #**269**.

Após registrar o conteúdo escrito na placa no computador de bordo do traje, verifico melhor a estátua e encontro nela a atualização de **bombas** e o **Missile Tank [2]**. Logo, coleto os dois itens antes de deixar o ambiente.

Como não há mais nada de útil aqui — não que o que acabei de encontrar com a estátua não seja suficiente, muito pelo contrário! —, decido voltar → para #**293**.

#265

De repente, sinto vontade de encerrar a luta com M=M. Seguindo esse instinto, disparei imprudentemente um míssil.

Lance o dado.

Se 2 ou 4 → para #**37**.

Se 1, 3, 5 ou 6 → para #**188**.

#266

A cor do cérebro de Mother Brain começa a mudar. Antes vermelho brilhante, agora a cor se mistura com o cinza e ganha tons mais escuros. As luzes da sala enlouquecem e os alarmes disparam. "O fim do Mother Brain está próximo", murmura o computador de bordo, como um humano demonstrando sentimentos por uma máquina.

Whooooosh!

Parece que houve uma grande ruptura em algum lugar, pois o asteroide inteiro começa a tremer. Com a morte de Mother Brain, o centro nervoso de Zebes, não há mais ninguém para controlar o corpo celeste.

"Furuooooooooooo!!!"

É o rugido final de Mother Brain. Os ânimos esfriaram e a tensão no ambiente diminuiu. Está acabado → para #**150**.

#267
[B-57]

Esta sala tem uma porta ao sul e uma passagem para uma sala escondida ao norte.

<u>Combate</u> → para #**412.**

<u>Depois da batalha</u>:

O número da sala oculta é [B-59]. Se eu conseguir encontrá-la e quiser ir para lá, posso. Caso contrário, tenho que prosseguir para o sul.

Ir para o norte → para #**?2**.

Ir para o sul → para #**88**.

#268

Descarrego mísseis com voracidade contra a insistente criatura. Após os disparos atingirem o alvo, ouço cinco

guinchos metálicos intermitentes e explosões abafadas que se misturam com os sons aterradores emitidos pelo próprio Double Hopper ferido. Ele foi derrotado com a tempestade de cinco de mísseis consecutivos (-5 mísseis. Se eu possuía menos de cinco unidades antes da luta, considerar o inventário como vazio) → para #**97**.

#269 □
[A-39]

A luz vem da passagem a oeste que leva à sala [A-18], antes oculta. Ao sul há uma porta vermelha que deve ser destruída com dois mísseis para permitir o avanço.

Combate → para #**413**.

Depois da batalha:

A porta vermelha está aberta?

Se já estiver aberta ou se eu não tiver pelo menos dois mísseis, não há nada que eu possa fazer aqui. Logo, devo voltar para a sala a oeste → para #**82**.

Se a porta estiver fechada e eu tiver pelo menos dois mísseis → para #**64**.

#270
[B-62]

A caverna não está vazia: há uma cápsula de mísseis entre as rochas (**Missile Tank [4] obtido**). Fora isso, essa sala é realmente um beco sem saída. Eu só posso ir para o leste, voltando para a sala de onde vim → para #**46**.

#271

Com o Ice Beam, congelo o líquido eletrolítico para criar uma pequena ilha. Se eu não formasse a pequena superfície sólida não teria como me apoiar e deixar a vala. Com isso, portanto, eu saio do buraco o mais rápido possível. Bastou eu abandonar o fosso para o bloco se liquefazer, transformando-se novamente em uma armadilha sinistra.

Devo continuar atacando Mother Brain no meu estado atual? Ou devo voltar e encher meus estoques de energia e mísseis antes de tentar outra vez?

Continuar lutando → para #**49**.

Retirar-se → para #**214**.

#272
[A-13]

Este longo corredor com paredes douradas continua inalterado para oeste e para leste — tudo é igual! —. Separando-o do restante da rede de cavernas há uma porta azul que aponta para a direção norte.

Combate → para #**407**.

Depois da batalha:

Ir para o oeste → para #**155**.

Ir para o leste → para #**86**.

Ir para o norte → para #**228**.

#273

Após o pesado ataque de Mother Brain meu corpo cambaleou por um instante e quase caí no fosso, mas felizmente mantive o equilíbrio. Tento atingi-lo de novo? Ou devo economizar mísseis e voltar com os estoques recarregados?

Continuar atacando → para #**49**.

Retirar-se → para #**214**.

#274

Eu ataco o Double Hopper com o Ice Beam.

Lance o dado.

Se 1 ou 3 → para #**153**.

Se 2, 4, 5 ou 6 → para #**154**.

#275
[C-95]

"Este é o covil de Mother Brain. Cerca de dez metros à frente está o grande mentor por trás de toda essa infraestrutura hostil: o computador central do asteróide Zebes."

O aviso vem de meu computador de bordo. E sim, definitivamente, é Mother Brain que me espera logo ali. Sua aparência é a pior possível. O núcleo do computador é um enorme cérebro vermelho e preto, algo grotesco. E não é qualquer cérebro! O órgão possui uns três metros de altura, sendo rodeado por um fosso profundo cheio de sangue. O fosso é projetado de tal forma que, caso um eventual invasor caia dentro dele, seja difícil escapar. É uma excelente armadilha.

"Contra Mother Brain você não poderá usar outras armas além de mísseis. Se você não tiver mísseis suficientes no momento, é altamente recomendado retornar", diz meu auxiliar. O momento é decisivo.

Lutar → para #**49**.

Voltar → para #**123**.

#276
[B-77]

Dois fortes impactos são sentidos nas cavernas: é o som dos mísseis explodindo contra a porta. Antes que o barulho diminua, outro ainda maior se sobrepõe. É a queda dos blocos de pedra que circundavam a passagem aberta à força (-2 mísseis. A caixa do parágrafo #**226** deve ser marcada para indicar que a porta vermelha está aberta).

Entro na sala [B-77] pela nova abertura. A primeira coisa com a qual me deparo é uma estátua de pedra que representa uma criatura assustadora em um ambiente desolador. O que a estátua segura em seu braço é, para minha surpresa, uma poderosa arma de feixe. Qual será? Se eu desejar, posso pegá-la:

nesse caso, obterei o **Wave Beam**, mas o Ice Beam ou o Long Beam desaparecerão. Caso não queira coletar a arma de raios oscilantes nesse momento poderei retornar à sala [B-76]. A atualização estará à minha espera em uma outra ocasião.

Como não há mais nada de útil para fazer aqui, tenho que voltar para o sul → para #**226**.

#277
[A-38]

Esta é a sala onde encontrei a bomba. A estátua ao centro e a placa de metal que repousa aos seus pés continuam as mesmas, exceto pela falta de vedação da porta vermelha posta abaixo. Talvez seja por isso que a sala exala uma aura mais deteriorada e opaca, provavelmente devido à exposição repentina ao ar fresco ou talvez tenha sido iniciado um processo rápido de oxidação. Embora não haja nada a ser explorado nesse ambiente que eu já não tenha visto, o fato de não haver inimigos me permite descansar um pouco sem importunações. Também não há qualquer acesso a salas escondidas.

É hora de voltar para a sala [A-37] → para #**293**.

#278

Todos os meus ataques atuais foram repelidos pelas chamas de Ridley. Além disso, a exposição a seus ataques me causou danos (-10 energia ou -5 se eu tiver a Varia).

Se Ridley esgotou minha energia → para #**254**.

Se eu não tiver pelo menos dois mísseis → para #**263**.

Se eu ainda tiver dois ou mais mísseis → para #**159**.

#279
[B-73]

Que calor! Ao sul há uma fenda oculta que leva à sala [B-68]. Além disso, um duto quente continua rumo a oeste.

<u>Combate</u> → para #**416**.

<u>Depois da batalha</u>:

Eu já coletei o Missile Tank [13]? Se eu ainda não peguei o reservatório → para #**12**.

Se eu já o coletei, tenho que sair.

Ir para o sul → para #**230**.

Ir para o oeste → para #**262**.

#280

Tentei escapar da sala enquanto pessoas ao meu redor estavam em estado de choque. Eu estava crente de que eles não poderiam revidar a minha iniciativa, porém, eu devia imaginar que os piratas não são tão ingênuos assim. Quando se trata de força física, meu corpo aprimorado pela maravilha tecnológica pode subjugar pelo menos cinco homens comuns. No entanto, existem dez deles para me conter.

E assim foi até algo nos interromper.

Um alarme soou na sala. “O que está acontecendo?”, pergunta o líder furioso a um dos assistentes próximos a ele.

“Não sei”, responde o subordinado. “As sentinelas relataram que uma criatura não identificada está vagando pela nave. Não temos mais informações acerca disso porque… todos aqueles que possuíam a resposta foram mortos!”

Dito isso, o assistente corre em direção a um corredor paralelo, e logo seus companheiros o imitam. Ninguém está disposto a realizar um relatório exclusivo sobre o invasor.

Aproveitar a oportunidade para fugir → para #**124**.

Esperar para ver o que acontece → para #**109**.

#281

Eu uso o radar para encontrar paredes finas e disparar mísseis contra elas. "Zum"! "Zum"!

O disparo contínuo de mísseis marca o ritmo e levanta uma nuvem de poeira ao obter êxito. A saída está aberta (-2 mísseis) → para #**161**.

#282

Tudo corria bem, mas o ataque falhou. O movimento do Double Hopper foi diferente do esperado. Eu simplesmente confundi a posição do pulo dele, e esse erro trivial me causou muitos danos. Ataques recebidos de onde menos se espera são os mais arriscados. Caso consiga adivinhar a direção de um golpe, mesmo que não tão precisamente, você pode se preparar para uma defesa ou um contra-ataque, mas então…

O impacto à minha direita foi muito forte (-10 energia ou -8 se eu tiver a Varia). Reconheço que doeu, mas ainda consigo responder com um feixe de onda que empurra o inimigo para longe. É hora de continuar atacando → para #**112**.

#283

Eu lanço um poderoso ataque com Wave Beam contra o Double Hopper. Ele tenta se esquivar.

Lance o dado.

Se 1, 2, 5 ou 6 → para #**149**.

Se 3 ou 4 → para #**122**.

#284

Ao entrar na sala, deparo-me com o silêncio absoluto. Caminho sem qualquer tipo de ameaça, pois não há fauna para ameaçar minha integridade. Mais à frente vejo uma pedra sobre um altar que aguarda para ser coletada, contudo… essa sala é uma armadilha! Não há ninguém atrás de mim, mas, quando dou mais um passo em direção ao altar, a porta se fecha com força. Até a pedra encontrada era uma falsificação de plástico. Se eu não sair desta sala…

Eu tenho bombas?

Sim → para #**111**.

Não → para #**281**.

#285

Os piratas estão incrédulos e, por alguns segundos, ninguém ousou se mexer ou falar até o chefe deles dizer com uma voz tímida: “uma mulher… Zebes foi destruído por uma mulher!?” O homem está visivelmente atônito e, notando esse ar geral de hesitação, deduzo ser uma excelente oportunidade para agir. Aumento o poder do braço cibernético: as correntes que me prendiam rangem.

Lance o dado.

Se 2, 4 ou 6 → para #**235**.

Se 1, 3 ou 5 → para #**280**.

#286

É melhor evitar o confronto dentro de uma nave inimiga, até porque M=M parece ter perdido a vontade de lutar depois de ouvir o incômodo alarme disparar. Tanto eu quanto a criatura nos afastamos ao mesmo tempo sob o cintilar das luzes de emergência pelo estreito corredor, porém, em direções opostas → para #**126**.

#287

Na hora que tentei atacar, entrei em choque. A dor semelhante a milhões de agulhas espetadas percorre meu corpo. É o maldito fogo que Ridley cospe: não é coisa deste mundo.

Suponho que Ridley seja uma criatura nativa deste asteróide e que possui um poder sobrenatural capaz de agir sobre o sistema nervoso de seus oponentes. Suas chamas me causam severos danos (-10 energia ou -5 se eu tiver a Varia).

Ainda tenho Energia?

Sim → para #**127**.

Não → para #**144**.

#288

Eu matei M=M, mas a que custo? O preço a ser pago foi alto demais. Foi um último recurso, muito longe do que imaginei de início. O tempo gasto na fuga não foi suficiente. Nem sequer consegui chegar ao hangar onde ficam os módulos de escape — a espaçonave explodiu antes disso. A maior das ameaças foi erradicada, assim como a cápsula de Metroid que

motivou essa missão. Junto a eles, pereci. Em um instante, tudo desaparece na poeira das estrelas.

FIM

#289
[B-67]

Mais uma sala pequena e vazia que encontro em Zebes. Há portas ao norte e ao sul.

Combate → para #**416**.

Depois da batalha:

Esta sala parecia insossa, mas, na verdade, há uma passagem secreta para o leste — é por isso que devo averiguar com cuidado cada ambiente antes de partir —. O número da sala oculta é [B-71]. Se eu encontrar sua referência cruzada completa, poderei prosseguir nessa direção. Caso contrário, não tenho escolha a não ser ir para o sul ou para o norte.

Ir para o leste → para #**?2**.

Ir para o sul → para #**68**.

Ir para o norte → para #**230**.

#290

Desloco-me para o centro da sala, ao local onde Ridley explodiu. Uma pedra negra aparece naquele exato ponto: essa é a verdadeira pedra angular (**Keystone [2] obtida**. Os estoques de energia e mísseis retornam ao seu máximo.)

Examinando o objeto misterioso, descubro que, a partir da sala [A-10] poderei ir para o sul seguindo a referência #**162**. No entanto, essa pedra sozinha não será suficiente.

Tenho que retornar agora para a sala [B-64]. Para não entrar novamente na sala de Ridley, tenho que marcar com um X a opção "ir para o norte" do parágrafo #**243**, inutilizando essa opção → para #**243**.

#291

Até os piratas têm um plano. Eles parecem interessados em me questionar, e é por isso que me trouxeram diante de seu líder — ou pelo menos de alguém que se autodenomina líder de algo. Esse homem não parece ser muito inteligente de fato, ao menos não o bastante para ser o chefe de uma

organização criminosa. Além disso, não posso falar enquanto estou usando capacete. Então, os piratas começam a desconfiar de meu silêncio. Não consigo me desvencilhar deles, pois meus braços estão acorrentados a uma cadeira de metal. Além disso, a cápsula de Metroid congelada voltou para as mãos da facção: eles conseguiram recuperá-la de alguma forma.

"Tirem esse capacete! Agora!", ordena o comandante. Alguns de seus subordinados o obedecem, e… → para #**256**.

#292

Possuo pelo menos dez pontos de energia atualmente?

Sim → para #**163**.

Não → para #**115**.

#293 □
[A-37]

Entro em uma sala trancada por uma porta azul ao norte e uma porta vermelha ao sul. Não é possível abrir essa última sem destruí-la, portanto, tenho que usar dois mísseis.

Combate → para #**413**.

Depois da batalha:

A porta vermelha está aberta? Se está fechada e tenho dois ou mais mísseis → para #**264**.

Se eu não tiver mísseis suficientes, só posso sair da sala ao seguir para o norte. Se, por outro lado, a porta vermelha já estiver aberta, posso escolher para onde ir.

Ir para o sul → para #**277**.

Ir para o norte → para #**189**.

#294

O Screw Attack gera um poderoso fluxo de energia semelhante a uma barreira eletromagnética, servindo tanto para atacar os inimigos quanto para repelir suas investidas. Além disso, o brilho intenso afasta potenciais atacantes. Diante do líder supremo de Zebes, me pergunto: eu poderia utilizá-lo para me defender dos pesados ataques de Mother Brain?

Lance o dado.

Se 1, 3, 4 ou 5 → para #**227**.

Se 2 ou 6 → para #**156**.

#295

Finalmente estou no hangar interno da nave. Tudo o que tenho a fazer é entrar em um pequeno módulo de escape e partir. A uma distância considerável, viro-me para trás e olho para a nave pirata. M=M ainda está vivo? A nave é pequena, mas carrega armamento pesado. Talvez eu pudesse…

Um grande míssil é ejetado de minha nave sem fazer barulho pelo vácuo. Ele segue em direção à nave pirata. Após o impacto, uma luz branca deslumbrante irradia-se pelo Cosmos. O anel de luz é gigantesco, embora tênue. Depois que a bola ígnea ganhou sete cores, terminou por encolher como uma flor murcha. Está terminado.

Consegui recuperar a cápsula, derrotei M=M e eliminei todos os piratas. Relato os últimos acontecimentos à Terra e recebo elogios pelo meu sucesso. Terminei meus trabalhos e entrei em um sono gelado: dormirei em uma câmara criogênica durante toda a viagem de volta para casa, como um feto imerso em líquido amniótico chamado Universo…

MELHOR FINAL → para o **epílogo**.

***#95:** Um míssil atinge a nave pirata, desintegrando-a em luzes coloridas. A missão foi concluída com sucesso.*

#296

O Holtz foi atingido e desapareceu. Um ataque foi suficiente para fazê-lo se desmanchar no vazio.

Lance o dado.

Se 1, 2 ou 3 → para #**305**.

Se 4 ou 5 → para #**447**.

Se 6 → para #**453**.

#297

Calculo o ângulo perfeito quando a Multiviola salta contra uma parede. Esboço ainda a velocidade relativa do míssil e da criatura antes de lançar o projétil no ponto futuro (-1 míssil). A projeção está correta: o inimigo bateu na parede, virou-se e ganhou altitude. O míssil disparado o atingiu em cheio. Com um grande estrondo, a Multiviola se desfaz.

Lance o dado.

Se 1, 3 ou 5 → para #**372**.

Se 2 ou 4 → para #**458**.

Se 6 → para #**347**.

#298

Ataque desperdiçado! O mesmo não pode ser dito das enormes garras do Geruta, que me atingem (-2 energia ou -1 se eu tiver a Varia). Devo continuar lutando? Ou devo fugir? Posso até usar um míssil contra ele, se tenho algum disponível.

Wave Beam → para #**376**.

Ice Beam → para #**359**.

Míssil → para #**365**.

Fugir → para #**428**.

#299

O Zoomer é uma criatura aparentemente inofensiva que lembra bastante uma tartaruga, tendo um comprimento aproximado entre quarenta e cinquenta centímetros. Espinhos de vários comprimentos crescem a partir de sua carapaça. Ele se move sobre seis pernas que saem por buracos na parte inferior de seu casco e a mobilidade geral da espécie é extremamente baixa. Seu método de ataque também é simples: consiste apenas em golpear e danificar seu agressor com os longos

espinhos. Não é exagero dizer que ele é o inimigo mais fraco que habita Zebes. Vale a pena perder tempo com isso?

Lutar → para #**388**.

Ignorá-lo → para #**400**.

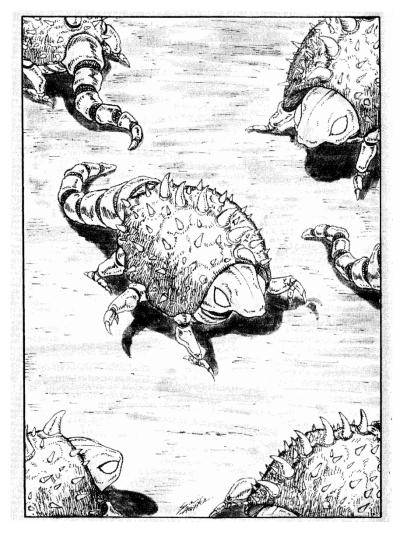
#300

Um ataque errado faz com que o Holtz reaja. Desconfio que o alto calor emitido pela criatura excede os quinhentos graus. Os espinhos que crescem em sua pele causam um dano absurdo, muito além do que imaginei para um organismo desse porte (-3 energia ou -2 se eu tiver a Varia).

Continuar lutando → para #**316**.

Fugir → para #**303**.

#301

Alguns mísseis apareceram logo após a destruição do Metroid (+8 mísseis). Isso deve aliviar meu estoque de mísseis por alguns minutos. Tendo feito isso, posso seguir em frente. → para o **parágrafo de origem**.

*#**299**: O Zoomer usa os espinhos de seu casco para se defender de predadores. Mesmo sendo o inimigo mais fraco de Zebes, seu poder não deve ser subestimado.*

#302

Consigo derrotar o Holtz, mas não sem consequências. Sofri danos (-3 energia ou -2 se eu tiver a Varia).

Lance o dado.

Se 1 ou 3 → para #**305**.

Se 2, 4, 5 ou 6 → para #**453**.

#303

Eu tenho o Ice Beam?

Sim → para #**329**.

Não → para #**383**.

#304

Outro Zeb aparece nas aberturas. Ele está vindo em minha direção! Se eu quiser, posso lutar contra a criatura para coletar energia e mísseis. Caso contrário, é melhor eu correr.

Lutar → para #**360**.

Fugir → para #**410**.

#305

Uma esfera aparece após o inimigo sumir. Meu traje a absorve (+3 energia) → para o **parágrafo de origem**.

#306

A luta foi difícil, mas terminou em vitória. Eu cronometrei o tempo de giro do Geruta no ar e o atingi com feixes normais. Após dez golpes o corpo do organismo derreteu.

Lance o dado.

Se 1, 3 ou 6 → para #**305**.

Se 2, 4 ou 5 → para #**453**.

#307

Eu tive que disparar contra um ser voando em alta velocidade, o que foi bastante incômodo. Porém, consegui compreender a trajetória da Multiviola e destruí-la: o Wave Beam é uma arma com poder de alcance muito maior que as outras.

Lance o dado.

Se 2, 4 ou 6 → para #**458**.

Se 1 ou 3 → para #**372**.

Se 5 → para #**347**.

#308

O Zeb sai voando sem deixar nada no chão → para #**304**.

#309

Uma esfera de energia apareceu após a destruição do Metroid. É uma esfera bastante robusta (+15 energia). Chegou a hora de mudar de sala → para o **parágrafo de origem**.

#310

Posso mudar minha estratégia antes do próximo ataque do Geruta, caso eu queira.

Screw Attack → para #**373**.

Arma de feixe → para #**333**.

Míssil → para #**365**.

#311

O Screw Attack falha: ele se desvia e eu passo ao lado do inimigo. Ao fazer isso, torno-me um alvo. O Side Hopper ataca sem demora, causando-me danos com as molas reforçadas de suas pernas (-4 energia ou -3 se eu tiver a Varia).

Devo continuar o ataque? Ou devo correr?

Lutar → para #**337**.

Fugir → para #**433**.

#312

Mesmo que eu atinja um inimigo duas vezes com o Ice Beam há o risco de ele se descongelar. Eu sabia disso, mas acabei me esquecendo: quando percebo, já é tarde demais. Uma pata gigantesca do Dessgeega me acerta (-4 energia ou -3 se eu tiver a Varia). Porém, atiro um terceiro raio congelado contra ele e o ser fica paralisado novamente.

Devo continuar lutando dessa forma?

Lutar → para #**451**.

Fugir → para #**341**.

#313

Usar o Long Beam contra um Geruta é bem difícil. No primeiro erro, o Geruta me atinge. As enormes garras perfuram meu abdômen (-2 energia ou -1 se eu tiver a Varia).

Seguir lutando → para #**439**.

Fugir → para #**394**.

#314

Já ouvi falar dessas criaturas antes. Os Rios se parecem com mariposas de quase um metro e meio de envergadura. A forma como caçam suas presas é típica de uma ave de rapina: eles se lançam sobre suas vítimas em alta velocidade e as atacam com as grandes garras.

Quando confrontados com equipamentos padrão, eles são oponentes dignos de se levar em conta. Sua Classificação de Nível de Risco é II, superior à do Zoomer. Sabendo dessas condições, qual a melhor forma de proceder?

Lutar → para #**436**.

Fugir → para #**454**.

***#314:** O Rio tenta me agarrar após um voo rasante em alta velocidade. O que devo fazer?*

#315

Ataque bem sucedido! Os movimentos do inimigo eram imprevisíveis, rápidos de início e depois lentos, mas eu os antecipei. O ser soltou um estranho “gyee” e evaporou.

Lance o dado.

Se 4, 5 ou 6 → para #**305**.

Se 1 ou 3 → para #**447**.

Se 2 → para #**453**.

#316

Ataco o Holtz. Um feixe voa em direção ao inimigo.

Lance o dado.

Se 1, 2 ou 3 → para #**302**.

Se 4, 5 ou 6 → para #**300**.

#317

O ataque falhou! A Multiviola gira rapidamente em minha direção. Ela toma impulso nas quatro paredes para se

mover em velocidade, tornando difícil prever o seu padrão de voo. Devido à alta temperatura de Norfair o inimigo possui estado semissólido, o que torna uma eventual colisão com ele bastante desagradável (-3 energia ou -2 se eu tiver a Varia).

Devo continuar lutando ou fugir?

Continuar lutando → para #**377**.

Fugir → para #**411**.

#318

Alguns mísseis caíram no chão após o desaparecimento do Zeb (+2 mísseis) → para #**304**.

#319

Screw Attack em ação contra o Rio! Uma energia poderosa envolve o meu corpo e, quando ocorre o impacto, ela se espalha e fere o oponente. Esse ataque é capaz de destruir qualquer inimigo com um único golpe. No entanto, requer um alto grau de habilidade e concentração na hora de dar o salto giratório, o que faz o movimento ser muito fácil de errar.

Desta vez, porém, o ataque foi um sucesso absoluto. O que resta do Rio flutua no ar em forma de poeira.

Lance o dado.

Se 3 ou 6 → para #**415**.

Se 2 ou 5 → para #**447**.

Se 1 ou 4 → para #**453**.

#320

A intenção foi boa, mas, devido a um leve desalinhamento, o ataque fracassa. A criatura inimiga chamada Zoomer só tem a habilidade de rastejar pelo chão. No entanto, quando eu a ataquei, ela revidou e correu em minha direção, tocando minhas pernas (-1 energia).

O estrago está sob controle: a ferida maior está em meu orgulho por levar danos de um ser tão frágil, quase inofensivo. O Zoomer alcançou a parede oposta e está se aproximando de mim outra vez. Devo atacá-lo ou simplesmente o ignoro?

Atacar com o Ice Beam → para #**361**.

Atacar com o Long Beam → para #**444**.

Ignorá-lo → para #**400**.

#321

O Zeb libera esferas de energia ao desaparecer após ser abatido (+2 energia) → para #**304**.

#322

O projétil voou para longe do Geruta e atingiu a parede, fazendo um intenso *flash*. O inimigo solta um rugido estranho, talvez um deboche, e logo parte em minha direção com suas enormes garras (-2 energia ou -1 se tiver a Varia). Eu sigo lutando com ele? Terei que correr se eu ficar sem mísseis.

Continuar atacando → para #**365**.

Fugir → para #**428**.

#323

Holtz abatido! No entanto, ele resistiu com bravura até aceitar a derrota. Na única vez que ele me atingiu, cravou um doloroso espinho em minha ombreira, que ainda me incomoda (-3 energia ou -2 se eu tiver a Varia).

Lance o dado.

Se 4, 5 ou 6 → para #**305**.

Se 2 ou 3 → para #**447**.

Se 1 → para #**453**.

#324

Venço a Multiviola com o Ice Beam. Os respingos de lava do inimigo me acertaram (-2 energia ou -1 com a Varia).

Lance o dado.

Se 3, 4 ou 5 → para #**458**.

Se 1 ou 2 → para #**372**.

Se 6 → para #**347**.

#325

O feixe atinge o Zeb como previsto, vaporizando-o.

Lance o dado.

Se 1 ou 2 → para #**321**.

Se 3 ou 4 → para #**318**.

Se 5 ou 6 → para #**308**.

#326

Ataque de mísseis bem sucedido! O projétil traçou uma parábola complexa para alcançar o Side Hopper, causando uma explosão no momento em que o atingiu. Esses pequenos mísseis devem ser dez vezes mais poderosos do que parecem ser: o Side Hopper desapareceu sem deixar vestígios.

Lance o dado.

Se 2, 4 ou 6 → para #**305**.

Se 1 ou 5 → para #**447**.

Se 3 → para #**453**.

#327

Eu ataco o Holtz com um míssil (-1 míssil). A criatura voa sem nenhum objetivo aparente — não consigo imaginar a trajetória que ele pode tomar. A chance de atingi-lo com um míssil é de cerca de 50%.

Lance o dado.

Se 1, 3 ou 5 → para #**296**.

Se 2, 4 ou 6 → para #**457**.

#328

O míssil o atinge. O tamanho do projétil que sai do meu canhão é pequeno, mas esses artefatos possuem um grande poder destrutivo. O Geruta foi destruído sem problemas.

Lance o dado.

Se 1, 2 ou 4 → para #**447**.

Se 3 ou 6 → para #**305**.

Se 5 → para #**453**.

#329

Minha arma atual é o Ice Beam. O Holtz me aguarda.

Lance o dado.

Se 2, 3 ou 6 → para #**357**.

Se 1, 4 ou 5 → para #**370**.

#330

O Ice Beam tem a desvantagem de descongelar um inimigo paralisado caso eu dispare novos feixes contra ele. No

entanto, ao enfrentar um inimigo de Classificação de Nível de Risco III ou superior, não tenho escolha a não ser atacar continuamente. Uma Multiviola é paralisada, mas se descongela ao receber novos golpes. Entre congelamentos e descongelamentos ela se move cada vez mais rápido e me atinge, causando danos (-3 energia ou -2 se eu tiver a Varia).

Devo continuar lutando ou devo fugir?

Continuar lutando → para #**340**.

Fugir → para #**408**.

#331

Decido sair daqui logo após congelar o Metroid. Eu tenho que agir antes que o gelo derreta e ele se liberte → para o **parágrafo de origem.**

#332

Um Holtz está flutuando no ar logo à frente. No entanto, ele não demonstra vontade de me atacar. A espécie parece nutrir um certo medo natural por mim.

Se eu nunca me deparei com um Holtz → para #**432**.

Caso contrário, de acordo com o computador de bordo, a Classificação de Nível de Risco do oponente é III, ou seja, ele é um inimigo muito forte. O que devo fazer?

Lutar → para #**339**.

Fugir → para #**303**.

#333

Que arma de feixe estou usando atualmente?

Wave Beam → para #**376**.

Ice Beam → para #**359**.

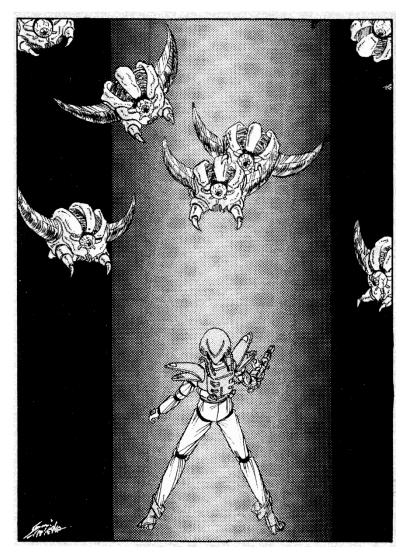
Long Beam → para #**439**.

#334

Eu ganho impulso e dou um salto giratório para utilizar o Screw Attack contra o Holtz.

Lance o dado.

Se 1, 3, 4 ou 6 → para #**296**.

Se 2 ou 5 → para #**323**.

***#332:** Alguns Holtz flutuam logo à frente.*

#335

Zoomers são inimigos fracos por natureza. Basta mirar bem para destruí-los, mesmo com armas convencionais. O Long Beam atinge a criatura que está me atacando e o casco espinhoso explode, deixando uma nuvem de fumaça.

Lance o dado.

Se 1, 3 ou 5 → para #**415**.

Se 2, 4 ou 6 → para #**453**.

#336

O ataque é poderoso, mas impreciso. O Zeb aproveita para contra-atacar (-1 energia). Devo atacar de novo ou fugir?

Continuar atacando → para #**441**.

Fugir → para #**410**.

#337

Uso o Screw Attack contra o inimigo. A eficácia desse power-up contra Side Hoppers é de 50%.

Lance o dado.

Se 2, 4 ou 6 → para #**315**.

Se 1, 3 ou 5 → para #**311**.

#338

Parece que essas criaturas têm o hábito de atacar em grupos assim como os Zebs, ou seja, caso eu derrote um, os outros me seguirão. Em algum momento terei que desistir da luta e correr para um lugar mais seguro. Entretanto, se eu conseguir derrotar as Multiviolas, posso aproveitar as esferas deixadas por elas para recarregar energia e mísseis.

Bem, o que eu faço?

Lutar → para #**382**.

Fugir → para #**411**.

#339

Eu tenho o Screw Attack, Wave Beam ou pelo menos um míssil e quero usá-los? Se sim → para #**450**.

Caso contrário → para #**316**.

#340

Eu ataco a Multiviola com um feixe de gelo. No entanto, o Ice Beam não é muito eficaz contra seres voadores velozes.

Lance o dado.

Se 3 ou 4 → para #**324**.

Se 1, 2, 5 ou 6 → para #**330**.

#341

Eu me afasto encarando o Dessgeega congelado pelo Ice Beam. É melhor correr do que lutar contra uma criatura como essa → para o **parágrafo de origem**.

#342

É impossível escapar — de novo. Mais energia é perdida (-10 energia ou -6 se eu tiver a Varia).

Lance o dado.

Se 1, 2, 3, 4 ou 5 → para #**371**.

Se 6 → para #**349**.

#343

Que arma eu devo usar? Eu só posso escolher uma.

Screw Attack → para #**455**.

Wave Beam → para #**307**.

Míssil → para #**297**.

#344

Disparo um míssil contra o Side Hopper (-1 míssil) A eficácia da arma é de 100% em caso de acerto, mas levando em consideração a velocidade do inimigo, a taxa de sucesso efetivo é de cerca de 50%.

Lance o dado.

Se 3, 5 ou 6 → para #**326**.

Se 1, 2 ou 4 → para #**440**.

#345

Meu ataque é desviado. Ao mesmo tempo, recebo um grande impacto no ombro. As garras do Rio danificam o traje

(-2 energia ou -1 se eu tiver a Varia). Devo fugir? Ou luto de novo com ele? O que tenho à disposição?

Míssil → para #**381**.

Screw Attack → para #**367**.

Long Beam → para #**362**.

Fugir → para o **parágrafo de origem**.

#346

Eu tenho o Screw Attack? Se eu o tiver, posso usá-lo. Ataques com mísseis também são eficazes. Se eu sentir que usar mísseis é um desperdício ou não tiver o Screw Attack, terei de usar o Ice Beam.

Screw Attack → para #**449**.

Míssil → para #**404**.

Ice Beam → para #**451**.

#347

Nenhuma esfera foi deixada após o desaparecimento da Multiviola. Além disso, um novo inimigo ataca → para #**338**.

#348

Tudo parecia resolvido, mas o Zeb se desvia do ataque. Em seguida, ele me atinge em alta velocidade (-1 energia).

Devo atacar novamente ou correr?

Continuar lutando → para #**354**.

Fugir → para #**410**.

#349

É impossível escapar. Mais energia é drenada (-10 energia ou -6 se eu tiver a Varia). Eu tento escapar novamente.

Lance o dado.

Se 1, 4, 5 ou 6 → para #**371**.

Se 2 ou 3 → para #**342**.

#350

Um Dessgeega está se aproximando. Sua Classificação de Nível de Risco é IV, ou seja, um inimigo formidável.

Se acabo de conhecer o Dessgeega → para #**417**.

Caso contrário, sem dar tempo para eu me preparar, a criatura ataca. Qual arma de feixe eu possuo atualmente?

Wave Beam → para #**390**.

Ice Beam → para #**438**.

Long Beam → para #**431**.

#351

Eu disparo o Ice Beam sem demora. O Side Hopper é imobilizado. Eu posso correr ou continuar lutando.

Fugir → para #**378**.

Lutar → para #**448**.

#352

O Ice Beam atinge o Zoomer com perfeição, congelando-o instantaneamente. Para garantir, disparo mais vezes em sequência e o inimigo é destruído.

Lance o dado.

Se 2, 3, 4 ou 5 → para #**415**.

Se 1 ou 6 → para #**453**.

#350: *Um Dessgeega se aproxima. Sua Classificação de Nível de Risco é IV. Ele é um inimigo formidável.*

#353

O ataque fracassou. Levei em conta apenas a velocidade de movimento do Rio, mas não a curva em forma de pêndulo que ele faz ao mergulhar. Com isso, as garras da criatura são cravadas em meu traje, empurrando-me contra a parede e drenando minha energia (-2 energia ou -1 se eu tiver a Varia). Devo reagir e enfrentá-lo novamente ou é melhor ir embora? E caso eu escolha lutar, qual arma devo usar?

Wave Beam → para #**387**.

Ice Beam → para #**396**.

Fugir → para o **parágrafo de origem**.

#354

Eu ataco o Zeb com o Long Beam. Se a Classificação de Nível de Risco dele for I, até mesmo um ataque básico como esse deve ser suficiente para resolver a questão.

Lance o dado.

Se 1, 3 ou 4 → para #**443**.

Se 2, 5 ou 6 → para #**348**.

#355

A primeira tentativa de ataque com o Ice Beam falhou. O Dessgeega que escapou do congelamento retribuiu a agressão com um contra-ataque. Ele, porém, não errou (-4 energia ou -3 se tiver a Varia). No entanto, meu segundo ataque é bem-sucedido: o ser é transformado em um bloco de gelo e cai no chão. Eu posso fugir agora se eu quiser, mas…

Fugir → para #**341**.

Continuar lutando → para #**346**.

#356

O Long Beam é inútil contra Multiviolas. Para não arriscar minha vida, decido fugir → para #**427**.

#357

Os feixes de gelo são absorvidos pelo Holtz, facilitando minha fuga. Afinal, basta passar pelo pobre oponente congelado → para o **parágrafo de origem**.

#358

Desvio-me dos ataques inimigos e acerto outro golpe. Um *flash* atravessa o material transparente como vidro do qual a Zebetite é feita e, um momento depois, bum! A Zebetite se quebra em mil pedaços (é preciso marcar a caixa do parágrafo de origem para sinalizar que a Zebetite foi destruída).

Agora posso prosseguir → para o **parágrafo de origem**.

#359

Miro o Ice Beam no Geruta. Espero atingi-lo agora.

Lance o dado.

Se 3, 4, 5 ou 6 → para #**298**.

Se 1 ou 2 → para #**456**.

#360

Decido atacar o Zeb, mas que arma de feixe devo usar?

Wave Beam ou Ice Beam → para #**441**.

Long Beam → para #**354**.

#361

Uso o Ice Beam contra o Zoomer. Terei sucesso?

Lance o dado.

Se 1, 3, 4 ou 6 → para #**352**.

Se 2 ou 5 → para #**320**.

#362

Uso o Long Beam contra o Rio. No entanto, o poder dessa arma é baixo. Trata-se de um movimento arriscado.

Lance o dado.

Se 1 ou 6 → para #**445**.

Se 2, 3, 4 ou 5 → para #**345**.

#363

O disparo com o Ice Beam foi preciso. Eu esperava conseguir congelar o Metroid após várias tentativas, isso se eu conseguisse, mas o fiz de primeira. Agora estou livre para mudar de área, só que…

Eu sei como destruir um Metroid congelado e tenho pelo menos quatro mísseis?

Sim → para #**459**.

Não → para #**331**.

#364

Congelei o Dessgeega quando uma de suas robustas patas estava a apenas vinte centímetros de distância de mim. Foi por pouco. Agora que o inimigo está paralisado, posso escapar facilmente, logo…

Fugir → para #**341**.

Lutar → para #**346**.

#365

Disparo um míssil contra o Geruta (-1 míssil). Tenho 50% de chance de acertá-lo.

Lance o dado.

Se 1, 2 ou 3 → para #**328**.

Se 4, 5 ou 6 → para #**322**.

#366

Que arma de feixe eu possuo atualmente?

Ice Beam → para #**340**.

Long Beam → para #**356**.

#367

Ativo o Screw Attack ao saltar em direção ao Rio. Se eu atingir o inimigo, posso vencê-lo instantaneamente.

Lance o dado.

Se 2, 4 ou 6 → para #**319**.

Se 1, 3 ou 5 → para #**345**.

#368

Na minha frente está a Zebetite, sistema de suporte vital de Mother Brain. Atacar esse dispositivo com qualquer coisa que não sejam mísseis é inútil.

Destruir a Zebetite com mísseis → para #**405**.

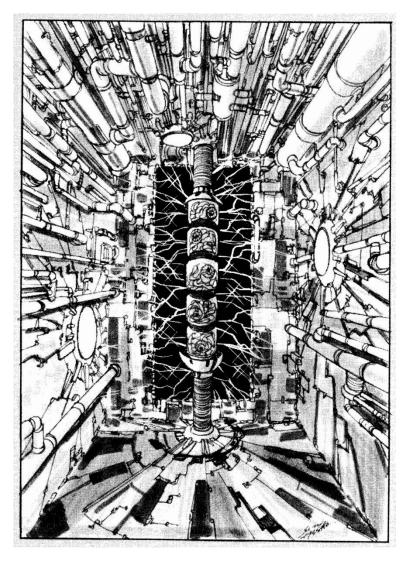
Retornar → para #**424**.

#369

Os Zebs possuem uma audição muito eficiente. Funcionando de forma semelhante a um radar, o sentido permite a essas criaturas detectar quando e por onde os inimigos estão se aproximando. Felizmente, o alcance efetivo da habilidade é estreito, bastando apenas se afastar um pouco de seus ninhos para passar despercebido. Sabendo disso, efetuo um disparo e saio correndo, mas subestimo a velocidade do inimigo, que consegue me atingir (-1 energia).

Apesar do dano não planejado, agora estou fora do raio de alcance de detecção dos Zebs, evitando que eles saiam das aberturas → para o **parágrafo de origem**.

#370

O primeiro ataque com o Ice Beam foi facilmente evitado pelo Holtz. Quem sofre danos, no entanto, sou eu (-3 energia ou -2 se eu tiver a Varia). O próximo ataque que realizo, no entanto, consegue congelar o oponente. Eu só tenho que escapar → para o **parágrafo de origem**.

***#368:** Zebetite, sistema de suporte vital de Mother Brain.*

Apenas mísseis têm efeito contra este dispositivo.

#371

Disparo uma chuva de mísseis contra o Metroid na intenção de obrigá-lo a me soltar, mas tenho dúvidas se isso funcionará. Não sinto nenhum outro tipo de desconforto fora o abraço apertado: talvez esse aqui esteja sem fome por enquanto. Os mísseis o atingem. Um tiro, dois tiros… apenas depois da quarta tentativa as pinças se afrouxam (-4 mísseis). Aproveito a oportunidade para me desvencilhar do Metroid voraz. Recuperando a postura, atinjo o inimigo com o Ice Beam. O organismo está congelado.

Eu sei como destruir um Metroid congelado e tenho pelo menos quatro mísseis?

Sim → para #**459**.

Não → para #**331**.

#372

Alguns mísseis surgiram após o desaparecimento da Multiviola como recompensa (+2 mísseis). Em seguida, mais uma dessas criaturas me ataca → para #**338**.

#373

Eu ataco o Geruta com um salto giratório. A eficácia do Screw Attack contra o Geruta é de 100% em caso de acerto. No entanto, a chance de acertá-lo é de 50%.

Lance o dado.

Se 1, 3 ou 6 → para #**422**.

Se 2, 4 ou 5 → para #**442**.

#374

Antecipo-me ao movimento do Side Hopper e a criatura cai entre as rochas. Agora o caminho está livre, mas levo um novo golpe antes de poder escapar em definitivo (-4 energia ou -3 se eu tiver a Varia). Finalmente, deixo para trás o inimigo e suas infames pernas de mola → para o **parágrafo de origem**.

#375

É impossível desvencilhar-se da artilharia inimiga. O impacto do golpe me empurra para trás (-3 energia ou -2 se eu

tiver a Varia). Enquanto isso, a Zebetite já se recuperou plenamente do segundo ataque com mísseis que desferi contra ela. Devo mesmo continuar atacando? Ou é melhor abdicar da luta para recuperar energia e mísseis antes de tentar outra vez?

Continuar atacando → para #**395**.

Fugir → para #**424**.

#376

O massivo feixe de raios é despejado contra o Geruta. Será suficiente para derrubá-lo?

Lance o dado.

Se 1, 2, 5 ou 6 → para #**456**.

Se 3 ou 4 → para #**298**.

#377

Eu ataco a Multiviola.

Lance o dado.

Se 2, 4 ou 5 → para #**343**.

Se 1, 3 ou 6 → para #**317**.

#378

Posso deixar o Side Hopper para trás e evitar que ele me atropele. Com isso, não recebo novos danos e posso seguir meu caminho em paz → para o **parágrafo de origem**.

#379

Parece que a onda do feixe estava um pouco fraca. No entanto, ainda foi suficiente para derrotar o Dessgeega, mesmo que a criatura tenha conseguido me atingir com suas gigantescas garras (-4 energia ou -3 se eu tiver a Varia).

Lance o dado.

Se 2, 4 ou 6 → para #**305**.

Se 3 ou 5 → para #**447**.

Se 1 → para #**453**.

#380

A eficácia do Wave Beam contra o Zoomer é de 100%. O funcionamento é bem simples: esse feixe tem o poder de

desintegrar por completo o inimigo mesmo que apenas uma parte dele seja atingida. Como era de se supor, o disparo o acerta, vaporizando o pobre Zoomer instantaneamente.

Lance o dado.

Se 1, 2 ou 3 → para #**415**.

Se 4 ou 6 → para #**447**.

Se 5 → para #**453**.

#381

Disparo um míssil contra o Rio (-1 míssil). Se o projétil o acertar, irá rasgá-lo no meio, mas…

Lance o dado.

Se 1, 3, 4 ou 6 → para #**445**.

Se 2 ou 5 → para #**345**.

#382

O que vou usar para atacar a Multiviola?

Screw Attack, Wave Beam ou mísseis → para #**377**.

Outro → para #**366**.

#383

Eu poderia muito bem congelar o oponente e fugir caso possuísse o Ice Beam, mas eu não tenho esse feixe. De toda forma, as criaturas de Zebes quase sempre têm um alcance limitado às suas respectivas áreas, então decidi apenas evitá-las. No entanto, foi tolo de minha parte pensar que fugir de um oponente com Classificação de Nível de Risco III dispensaria medidas defensivas: o Holtz foi capaz de me atingir duas vezes antes de eu sair dali (-6 energia ou -4 se eu tiver a Varia).

Ao menos consigo sair… → para o **parágrafo de origem**.

#384

O Wave Beam castiga o Dessgeega, não deixando que ele se aproxime. A criatura finalmente explode graças ao poder do feixe, mas também de meus nervos e reflexos.

Lance o dado.

Se 1, 3 ou 5 → para #**305**.

Se 2 ou 6 → para #**447**.

Se 4 → para #**453**.

#385

Os Side Hoppers são muito rápidos: escapar das investidas deles é quase impossível. A besta quica nas paredes e me fere (-4 energia ou -3 se eu tiver a Varia). Eu tento revidar, mas bastou outro salto para a criatura estar sobre mim outra vez.

Lance o dado.

Se 1, 3, 5 ou 6 → para #**374**.

Se 2 ou 4 → para #**378**.

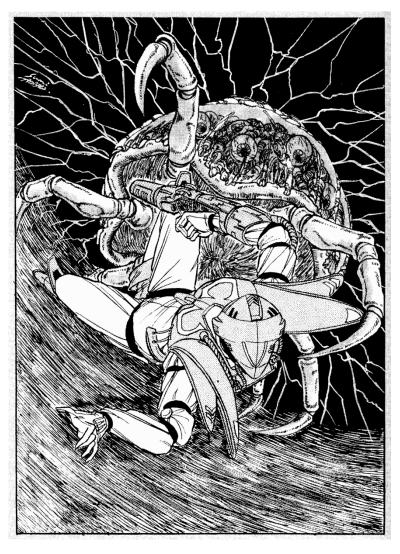
#386

O ataque com o Ice Beam falhou. Aproveitando a oportunidade surgida a partir do erro, o Metroid paira sobre mim. Ele me agarra com obsessão, estica seus estranhos tentáculos ou pinças e tenta sugar minha energia. O dano é severo (-10 energia ou -6 se eu tiver a Varia). Se eu não fugir…

Eu possuo quatro ou mais mísseis? (Se não, será o FIM.)

Se eu os tiver, lance o dado.

Se 1, 2 ou 3 → para #**371**.

Se 4, 5 ou 6 → para #**349**.

__#386__: O Metroid me agarra e suga minha energia.

#387

Disparo um feixe com o Wave Beam. É uma arma muito eficaz contra os Rios.

Lance o dado.

Se 1, 2, 3, 4 ou 5 → para #**445**.

Se 6 → para #**353**.

#388

O Long Beam é suficiente para enfrentar um Zoomer, mas também posso usar mais poder de fogo, caso eu tenha.

Qual arma de feixe eu possuo atualmente?

Wave Beam → para #**380**.

Ice Beam → para #**361**.

Long Beam → para #**444**.

#389

É inútil! Cada vez mais energia é drenada (-10 energia ou -6 se eu tiver a Varia). Ainda assim, não desistirei.

Lance o dado.

Se 1, 3, 4, 5 ou 6 → para #**397**.

Se 2 → para #**402**.

#390

Disparo com o Wave Beam contra o Dessgeega. Terei sucesso na investida ou ele irá repelir o ataque?

Lance o dado.

Se 1, 3, 5 ou 6 → para #**384**.

Se 2 ou 4 → para #**379**.

#391

O que tenho à disposição em meu traje atual? Se eu tiver várias armas diferentes, devo selecionar uma.

Screw Attack → para #**373**.

Long Beam → para #**439**.

Wave Beam → para #**376**.

Ice Beam → para #**359**.

Míssil → para #**365**.

#392

Um feixe de ondas com alto volume parte em direção ao Holtz. Irei acertá-lo?

Lance o dado.

Se 1 ou 6 → para #**323**.

Se 2, 3, 4 ou 5 → para #**296**.

#393

Sofri danos ao tocar sem querer na Multiviola (-3 energia ou -2 se eu tiver a Varia). A colisão não estava planejada, mas o importante é que consegui entrar no ponto cego do movimento da criatura, escapando de novos impactos. Só tenho que me mover quando a Multiviola voar para longe → para o **parágrafo de origem.**

#394

Se eu tivesse o Ice Beam, poderia congelar o Geruta e escapar, mas com a arma atual não tenho condições de fazer

isso. Felizmente, o raio de ação do Geruta parece ser limitado: a criatura irá perder o interesse por mim assim que atingir uma certa distância.

Porém, pouco antes de atingir a tal “distância segura”, uma das garras gigantescas do Geruta me atinge (-2 energia ou -1 se eu tiver a Varia) → para o **parágrafo de origem**.

#395

Eu me desvio do ataque do canhão e disparo outro míssil contra a Zebetite (-1 míssil). A barreira defensiva reage.

Lance o dado.

Se 1, 3, 4 ou 6 → para #**375**.

Se 2 ou 5 → para #**358**.

#396

Disparo o Ice Beam contra o Rio. Será que vai funcionar?

Lance o dado.

Se 3, 4, 5 ou 6 → para #**445**.

Se 1 ou 2 → para #**353**.

#397

É impossível escapar! O Metroid absorve mais energia (-10 energia, ou -8 se eu tiver a Varia). De novo, tento escapar.

Lance o dado.

Se 1, 2, 3, 5 ou 6 → para #**389**.

Se 4 → para #**402**.

#398

Disparo o Ice Beam. O Geruta absorve uma pequena quantidade do raio, o suficiente para tirá-lo de combate: a criatura cai no chão, indefesa. Nessas condições é fácil escapar dele → para o **parágrafo de origem**.

#399

A Multiviola é atingida pelo Ice Beam, que a congela. Nesse estado ela não pode se mover e muito menos me causar danos. Vou correr para a próxima sala antes que o ser se descongele → para o **parágrafo de origem**.

#400

Os Zoomers se movem lentamente. Na verdade, eles parecem estar muito entretidos com o substrato das cavernas: creio que eles estão procurando por comida. Não há muito a ganhar com o combate, logo, prefiro evitar o duelo. Basta pular sobre eles e deixá-los em paz → para o **parágrafo de origem**.

#401

Consigo desviar do ataque do Rio, mas não me esquivo completamente de suas garras (-2 energia ou -1 se eu tiver a Varia) → para o **parágrafo de origem**.

#402

Eu faço todo o possível para me livrar do Metroid (-2 mísseis se ainda há algum). Com dificuldade, solto as pinças que me prendiam e consigo escapar dele. Tenho que agir rápido! O Ice Beam deve estar em alguma sala escondida. De fato, obtive a confirmação do computador de bordo de que

existem dois desses feixes em Zebes. Por isso, corro de volta ao elevador e retorno para Brinstar → para #**240**.

#403

Eu congelo um entre as centenas de Rinkas presentes em Tourian com o Ice Beam, mas um desses estranhos e imparáveis artifícios de defesa consegue me acertar sem que eu veja nem sequer de onde ele surgiu (-3 energia ou -2 se eu tiver a Varia). Independentemente dos danos sofridos, posso seguir em frente → para o **parágrafo de origem**.

#404

Destruir um inimigo congelado e imóvel com um míssil foi uma tarefa fácil (-1 míssil). O Dessgeega fez um som estranhamente agudo para o seu porte e desapareceu.

Lance o dado.

Se 2, 4 ou 6 → para #**447**.

Se 3 ou 5 → para #**415**.

Se 1 → para #**453**.

*#**404**: Destruir um inimigo congelado com um míssil é muito fácil. O Dessgeega desaparece sem deixar vestígios.*

#405

Eu atiro um míssil contra a Zebetite (-1 míssil). Os canhões de defesa colocados nessa área me atacam todos juntos. Serei capaz de desviar dos projéteis?

Lance o dado.

Se 2, 4 ou 6 → para #**395**.

Se 1, 3 ou 5 → para #**437**.

#406

Embora o Rio me persiga, ele não é rápido o suficiente para me alcançar → para o **parágrafo de origem**.

#407

Ah! Zoomers… Sua Classificação de Nível de Risco é I.

Se eu nunca me deparei com um Zoomer → para #**236**.

Caso contrário,

Lutar → para #**388**.

Ignorar → para #**400.**

#408

Seria ótimo congelar a Multiviola com o Ice Beam…

Lance o dado.

Se 2, 4 ou 5 → para #**399**.

Se 1, 3 ou 6 → para #**393**.

#409

O Geruta é um inimigo muito mais forte que o Zoomer ou o Rio. Essa espécie é capaz de gerar calor através da conversão da energia armazenada em seu corpo. Além disso, sua pele pode ejetar vapores quentes tal qual gêiseres, e sua movimentação aérea se baseia justamente na expulsão desses fluxos de ar que o impulsionam para cima. Se isso já não fosse o bastante, suas garras são bem maiores que as de um Rio e podem despedaçar oponentes mais frágeis ou desavisados que invadam seu hábitat. A Classificação de Nível de Risco do Geruta é III, ou seja, é um inimigo formidável. O que devo fazer?

Lutar → para #**391**.

Fugir → para #**428**.

#410

Ignoro o Zeb zunindo em minha direção e corro. No entanto, a criatura se move rápido. Com o Ice Beam eu poderia congelá-lo e ganhar tempo, então…

Se eu tiver o Ice Beam → para #**434**.

Caso contrário → para #**369**.

#411

Eu possuo o Ice Beam atualmente?

Sim → para #**408**.

Não → para #**427**.

#412

Uma criatura nativa chamada Geruta está bloqueando meu caminho, atrapalhando o meu progresso.

Se eu nunca me deparei com um Geruta → para #**409**.

Caso contrário, é importante saber que a Classificação de Nível de Risco do oponente é III. Comparado ao Zoomer e

ao Rio, este é um inimigo bastante forte e pode oferecer riscos. Como devo lidar com ele?

Lutar → para #**391**.

Fugir → para #**428**.

#413

Um Side Hopper ataca de repente.

Se eu nunca encontrei um Side Hopper → para #**425**.

Caso contrário, tenho que selecionar a arma a ser utilizada contra ele. A criatura é imune ao Long Beam.

Ice Beam → para #**351**.

Screw Attack → para #**337**.

Wave Beam → para #**315**.

Míssil → para #**344**.

Fugir → para #**385**.

#414

Algo voa em minha direção. É um Zeb, um inimigo fraco com Classificação de Nível de Risco I. Embora seja quase

inofensivo, eles costumam atacar em bando. Normalmente eles deixam energia e mísseis para trás quando são abatidos.

Se é meu primeiro encontro com um Zeb → para #**420**.

Caso contrário,

Lutar → para #**360**.

Fugir → para #**410**.

#415

Uma esfera de energia apareceu logo após o inimigo ser derrotado. Meu traje o absorve instantaneamente (+1 energia) → para o **parágrafo de origem.**

#416

Uma Multiviola está voando bem na minha frente.

Se essa é a primeira vez que me deparo com uma Multiviola → para #**426**.

Caso contrário, sua Classificação de Nível de Risco é III.

Lutar → para #**382**.

Fugir → para #**411**.

#417

Os Dessgeegas são os inimigos mais perigosos desse setor depois do chefe Ridley, é claro. Essa criatura também dá sinais de ter sido modificada por Mother Brain. Tal qual o Side Hopper, ela possui melhorias cibernéticas e molas poderosas presas às pernas. Além disso, um Dessgeega tem garras grandes e patas grossas, ao contrário de um Rio ou Geruta, e suas garras foram remodeladas para poder transmitir choques elétricos. Dessgeegas também são muito agressivos: um deles me atacou sem motivo algum.

Qual arma de feixe eu possuo atualmente?

Wave Beam → para #**390**.

Ice Beam → para #**438**.

Long Beam → para #**431**.

#418

Um Rinka, ser inanimado em forma de anel que reage à presença de inimigos, voa em minha direção. Seu poder ofensivo não é alto, mas deve ser evitado sempre que possível.

Lance o dado.

Se 1 ou 3 → para #**429**.

Se 2, 4, 5 ou 6 → para #**403**.

#419

Um Metroid ataca! O ser flutuante se aproxima emitindo guinchos horríveis. Ele deve ter saído da cápsula que os piratas roubaram. Existem muito poucas maneiras de derrotar um Metroid — na verdade, apenas uma. Minha arma atual é o Ice Beam e eu tenho dois ou mais mísseis?

Se não → para #**430**.

Se tenho ambos (Ice Beam e dois mísseis), lance o dado.

Se 2 ou 6 → para #**386**.

Se 1, 3, 4 ou 5 → para #**363**.

#420

Zebs são criaturas que vivem em inúmeros ninhos por todo o asteróide. Eles possuem uma audição muito eficiente. Funcionando de forma semelhante a um radar, o sentido

permite a eles detectar quando e por onde seus predadores se aproximam. Sua Classificação de Nível de Risco é I assim como a dos Zoomers, e eles podem ser facilmente derrotados com o Long Beam. Além disso, as criaturas sempre deixam para trás esferas de energia ou mísseis quando abatidas, o que torna o encontro com elas algo bastante vantajoso.

Lutar → para #**360**.

Fugir → para #**410**.

#421

Criatura inimiga se aproximando! É um Rio.

Se é a primeira vez que enfrento um Rio → para #**314**.

Caso contrário, sua Classificação de Nível de Risco é II.

Lutar → para #**436**.

Fugir → para #**454.**

#422

Ataque com Screw Attack bem sucedido! A esfera energizada formada ao meu redor atinge o Geruta no ar. O inimigo

desaparece imediatamente com um rugido estranho, que soa como um sapo esmagado.

Lance o dado.

Se 2, 4 ou 6 → para #**305**.

Se 1 ou 3 → para #**447**.

Se 5 → para #**453**.

#423

Outro Metroid mergulha com ímpeto em minha direção. Os organismos são muito insistentes, além de vorazes. Reajo imediatamente e contra-ataco, prendendo a respiração.

Lance o dado.

Se 2, 3, 5 ou 6 → para #**363**.

Se 1 ou 4 → para #**386**.

#424

Eu não posso seguir em frente. Só poderei prosseguir nessa área depois de destruir a Zebetite → para o **parágrafo de origem**, com a obrigação de voltar.

***#422:** A esfera energética formada pelo Screw Attack atinge o Geruta no ar e o destrói.*

#425

O Side Hopper é uma criatura melhorada com implantes cibernéticos que possui molas poderosas presas às patas, permitindo-lhe efetuar ataques rápidos. Sua Classificação de Nível de Risco é alta: IV. Ele é um adversário que não posso subestimar de forma alguma. Agora, por exemplo, um desses monstros saltitantes está me atacando. O que devo fazer? O ser é imune ao Long Beam, logo, se eu possuir apenas esse feixe, fugir é a única opção.

Ice Beam → para #**351**.

Screw Attack → para #**337**.

Wave Beam → para #**315**.

Míssil → para #**344**.

Fugir → para #**385**.

#426

A Multiviola é uma rocha derretida que ganhou vida depois de uma estranha intervenção de Mother Brain. O ser tem a habilidade de flutuar e ricochetear pelas paredes das salas,

fora que também é bem rápida. Sua Classificação de Nível de Risco é III. A partir do momento em que uma Multiviola se colocar à sua frente, você deve estar pronto para receber danos. Além disso, como os movimentos do inimigo são rápidos, não é possível afirmar que é melhor fugir.

Lutar → para #**382**.

Fugir → para #**411**.

#427

Acerto dois golpes antes de entrar no ponto cego da Multiviola, evitando novos danos. É um pouco tarde, pois já recebi ferimentos consideráveis (-6 energia ou -4 se eu tiver a Varia), embora tenha sobrevivido. Agora, basta mudar de sala enquanto o inimigo voa → para o **parágrafo de origem**.

#428

No entanto, não é tão fácil escapar. Eu tenho o Ice Beam?

Sim → para #**398**.

Não → para #**394**.

#429

Eu congelo o Rinka com um disparo do Ice Beam. Com isso, posso me esquivar e passar sem levar danos → para o **parágrafo de origem**.

#430

Apenas o Ice Beam funciona contra Metroids. A criatura me prende com suas pinças e minha energia é drenada (-10 energia ou -6 se eu tiver a Varia). Tenho que escapar!

Lance o dado.

Se 1, 2, 4, 5 ou 6 → para #**397**.

Se 3 → para #**402**.

#431

O ataque do Dessgeega foi feroz. Ele possui pernas fortalecidas, apêndices grossos que superam os de todos os inimigos anteriores e garras enormes capazes de desferir choques elétricos. A rapidez do ataque nem me dá margem para usar

outras armas além do Long Beam — o inimigo é vulnerável a esse tipo de feixe? Infelizmente a resposta é não, e não há mais tempo para me defender. Minha energia despenca a zero, não importando quantos tanques eu tenha. E então…

FIM

#432

Os Holtz são a evolução dos Geruta. Se por um lado eles não têm mais as garras enormes, compensam a perda com chifres e com uma temperatura corporal ainda maior. A forma de se movimentar do Holtz é igual à do Geruta: ele usa a energia gerada para soprar o ar com pequenos jatos.

Mesmo sendo uma evolução do Geruta, a Classificação de Nível de Risco e os danos causados pelo Holtz permanecem os mesmos. Seria razoável dizer que são criaturas de espécies distintas separadas de sua linhagem original.

Agora, o que devo fazer com esse Holtz?

Lutar → para #**339**.

Fugir → para #**303**.

#433

Resolvo desistir do ataque e fugir.

Lance o dado.

Se 1, 3 ou 5 → para #**378**.

Se 2, 4 ou 6 → para #**374**.

#434

O Ice Beam atinge o Zeb, que despenca logo em seguida. Essas criaturas atacam em bandos, mas, por alguma razão, escondem-se quando uma delas está congelada. Aproveito a oportunidade para fugir → para o **parágrafo de origem**.

#435

É difícil derrotar um Dessgeega apenas com o Ice Beam — é fácil descongelá-lo sem querer. Felizmente, eu consegui.

Lance o dado.

Se 1, 5 ou 6 → para #**415**.

Se 2, 3 ou 4 → para #**453**.

#436

Qual equipamento eu usarei? Só posso selecionar um.

Wave Beam→ para #**387**.

Ice Beam → para #**396**.

Míssil → para #**381**.

Screw Attack → para #**367**.

Long Beam → para #**362**.

#437

É impossível desviar da artilharia defensiva. As balas me atingem e me jogam para trás (-3 energia ou -2 se eu tiver a Varia). Com isso, a Zebetite se regenera. O que devo fazer?

Atacar novamente → para #**405**.

Retirar-se → para #**424**.

#438

Eu disparo um feixe congelado no Dessgeega sem pensar. Não tenho tempo para escolher outra arma.

Lance o dado.

Se 2, 3 ou 6 → para #**364**.

Se 1, 4 ou 5 → para #**355**.

#439

Enfrento o Geruta com o Long Beam. Será que terei sucesso com isso?

Lance o dado.

Se 1, 2, 4, 5 ou 6 → para #**313.**

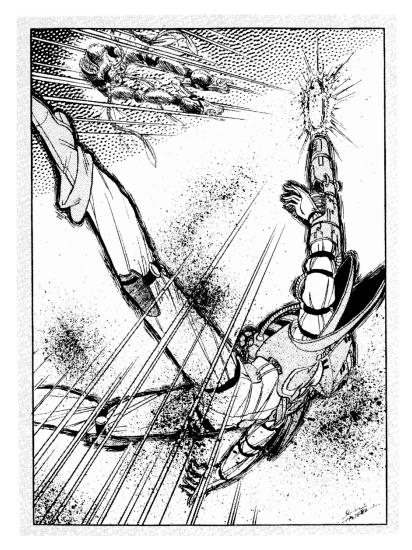
Se 3 → para #**306**.

#440

Mísseis explodem, mas não no alvo. O Side Hopper desviou deles e conseguiu me atacar com seu salto poderoso. O impacto é horrível. Nem mesmo meus propulsores me fazem evitá-lo (-4 energia ou -3 se eu tiver a Varia).

Ainda tenho mísseis? Preciso escapar de algum modo.

Atacar com mísseis → para #**344**.

Fugir → para #**378**.

***#440**: O Side Hopper desvia do ataque de mísseis e me atinge com uma força absurda.*

#441

Um feixe poderoso é desferido contra o Zeb.

Lance o dado.

Se 1, 2, 5 ou 6 → para #**325**.

Se 3 ou 4 → para #**336.**

#442

O Screw Attack falhou e me deixou vulnerável ao contra-ataque do Geruta. As enormes garras da criatura e o calor elevado do corpo dele me fazem sofrer alguns danos (-2 energia ou -1 se eu tiver a Varia).

Continuar lutando → para #**310**.

Fugir → para #**428**.

#443

O poder destrutivo do Long Beam é inferior ao de outros feixes utilizáveis, mas não deve ser subestimado de forma alguma, sendo especialmente útil contra inimigos pequenos e

frágeis, como Zebs e Zoomers. Como já era previsto, o Zeb que me perseguiu não foi páreo para meu feixe mais básico.

Lance o dado.

Se 1, 2, 4 ou 6 → para #**321**.

Se 3 ou 5 → para #**308**.

#444

A eficácia do Long Beam contra Zoomers é de 50%. O ataque será bem-sucedido?

Lance o dado.

Se 1, 4 ou 6 → para #**335**.

Se 2, 3 ou 5 → para #**320**.

#445

Ataque bem sucedido! Depois de ferido, o Rio não esconde a sua dor, encolhendo-se em silêncio por um instante. Em seguida, estende seus membros antes explodir e se vaporizar por completo sob meus olhares. Um grito de morte ecoa pelas cavernas.

Lance o dado.

Se 2 ou 4 → para #**415**.

Se 1 ou 6 → para #**447**.

Se 3 ou 5 → para #**453**.

#446

O Side Hopper não hesita e me ataca com brutalidade. Enquanto recebo um implacável impacto de suas poderosas molas reforçadas, aproveito a guarda baixa do inimigo para atingi-lo com meu feixe, embora eu saia no prejuízo quando os danos são comparados (-4 energia ou -3 se eu tiver a Varia). O *flash* congelado é rapidamente absorvido pelo Side Hopper, que fica paralisado pela ação do Ice Beam, mas não posso me animar muito. Bastou o gelo derreter para o ser saltar mais duas vezes, sacudindo-se para retirar os cristais restantes. A rotina saltitante do inconveniente monstro recomeçou.

Lance o dado.

Se 2, 5 ou 6 → para #**447**.

Se 1 ou 4 → para #**305**.

Se 3 → para #**453**.

#447

Existe um míssil no exato local onde o inimigo desapareceu (+1 míssil). Não é lá uma grande recarga, mas coleto o suprimento antes de partir → para o **parágrafo de origem**.

#448

Qual equipamento de batalha eu devo usar? Se eu tiver mais de uma arma disponível, poderei escolher. O inimigo está congelado, mas o bloco derreterá sob um novo ataque. Não posso me esquecer disso.

Ice Beam → para #**452**.

Screw Attack → para #**337**.

Míssil → para #**344**.

#449

Matar um inimigo congelado com o Screw Attack é muito fácil, e não importa a Classificação de Nível de Risco dele: o Dessgeega simplesmente desapareceu.

Lance o dado.

Se 1, 3 ou 5 → para #**415**.

Se 2 ou 6 → para #**447.**

Se 4 → para #**453**.

#450

Qual equipamento de batalha eu devo usar contra esse Holtz? Se eu tiver mais de uma arma disponível atualmente, posso escolher qual delas usar.

Screw Attack → para #**334**.

Wave Beam → para #**392**.

Míssil → para #**327**.

#451

Eu ataco novamente o Dessgeega com o Ice Beam. O feixe será suficiente para derrotá-lo?

Lance o dado.

Se 2, 3 ou 4 → para #**435**.

Se 1, 5 ou 6 → para #**312**.

#452

Eu continuo atacando com o Ice Beam. A eficácia do feixe de gelo contra Side Hoppers é de 50%.

Lance o dado.

Se 2, 3 ou 4 → para #**460**.

Se 1, 5 ou 6 → para #**446**.

#453

Nada resta do inimigo derrotado. Ele faz parte do passado → para o **parágrafo de origem**.

#454

Fugir de um Rio não é fácil. A criatura tem o costume de espreitar os invasores de seu território por um bom tempo antes de caçá-los com seus velozes voos rasantes.

Lance o dado.

Se 2, 3, 4 ou 6 → para #**406**.

Se 1 ou 5 → para #**401**.

#455

Screw Attack… explosão! A Multiviola não resistiu à descarga radiante e se desmanchou em mil pedaços.

Lance o dado.

Se 3, 5 ou 6 → para #**458**.

Se 1 ou 2 → para #**372**.

Se 4 → para #**347**.

#456

O raio atinge o Geruta e o alvo é despedaçado.

Lance o dado.

Se 1, 3 ou 4 → para #**305**.

Se 2 ou 5 → para #**447**.

Se 6 → para #**453**.

#457

O míssil errou o alvo. A trajetória foi desviada e o Holtz antecipou seu traçado, contra-atacando em resposta. Lembro-

me de como o calor emanado do corpo flamejante do Holtz é incômodo. Ao me desligar da realidade por um breve instante, um choque proveniente dos espinhos da criatura me traz de volta (-3 energia ou -2 se eu tiver a Varia). Continuarei lutando ou é melhor fugir? Se não tenho mais mísseis, devo fugir.

Continuar lutando → para #**327**.

Fugir → para #**303**.

#458

Uma esfera de energia apareceu após o desaparecimento da Multiviola (+5 energia). No entanto, a criatura não estava sozinha → para #**338**.

#459

Eu disparo uma chuva de mísseis contra o Metroid. Esses seres costumam ter a capacidade de se recuperar rapidamente após sofrerem ataques, mas perdem essa capacidade por completo quando são congelados. Quatro mísseis foram suficientes para matar o inimigo (-4 mísseis).

Lance o dado.

Se 1, 2 ou 4 → para #**309**.

Se 3 ou 5 → para #**301**.

Se 6 → para #**453**.

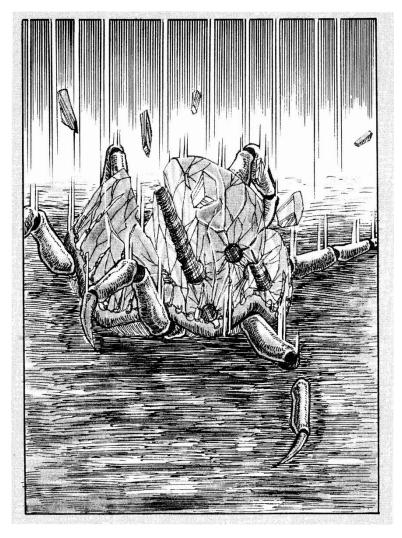
#460

O Side Hopper salta. O ataque com o Ice Beam falhou e acabo me expondo às poderosas molas do oponente. Eu dou um chute forte em uma de suas grossas patas, mas o oponente me joga para trás. Depois de voar por alguns metros, bato minhas costas contra a parede (-4 energia ou -3 se tiver a Varia). Apesar do impacto, não fico inerte: tão logo me recuperei do golpe, volto a atacá-lo com rajadas de gelo. Como eu já havia causado danos anteriormente, o corpo do Side Hopper sucumbiu após o último ataque e logo explodiu. Sofri alguns ferimentos, mas o inimigo foi derrotado.

Lance o dado.

Se 1, 4 ou 6 → para #**447**.

Se 2 ou 5 → para #**305**.

Se 3 → para #**453**.

***#459:** Eu disparo uma chuva de mísseis contra o Metroid congelado. O ataque é eficaz.*

EPÍLOGO

Espaço escuro.

Preto como piche.

Um vazio cósmico que lembra um véu negro decorado com contas de vidro. São os confins de um pequeno sistema estelar. Há pouco tempo havia um diminuto corpo celeste ali.

Já houve. Agora não mais, pois fora destruído por uma colossal liberação de energia. Não há sequer vestígios de tal evento. Apenas o silêncio e a escuridão preenchem o espaço.

Não! Algo está se contorcendo no escuro. Ele treme, realizando movimentos aflitos e aberrantes. Se houvesse ar por aqui seria pesado como alcatrão. Ele parece ser preenchido por água e todo tipo de repulsa fisiológica, como se o líquido pútrido que o compõe se transformasse em um lodo cheio de pus nem preto nem marrom.

É uma criatura.

É, sem dúvida, uma criatura.

Acredita-se que não há ser vivo capaz de sobreviver no vácuo sob temperaturas pouco acima do zero absoluto, mas o que vejo é, sem sombra de dúvida, uma criatura. Não é uma

bactéria ou algo igualmente simples. É um organismo peculiar e, embora utilize a reprodução assexuada como método de procriação, é verdadeiramente uma forma de vida superior.

Que tem a consciência limpa.

Que é má em essência.

Pouco tempo depois, o ser aspira a poeira que flutua no espaço, absorvendo-a. Por um momento, parece ser feito de luz. Pode ter realmente deixado o mundo dos mortos. Deve ser uma forma de vida capaz de converter em energia as substâncias inaladas em uma velocidade incrível. Ele é uma criatura forte. Ele tem uma obsessão mórbida pela vida.

E está procurando por algo.

Sangue. Carne.

Vida. Consciência.

O Universo.

Talvez também esteja procurando por um amor.

E sobretudo…

… pelo “inimigo final”.

21 de março de 100X do Calendário Cósmico, Terra,
por The New York Times.

Objeto misterioso cai em Austin, Nevada.

Um meteoro atingiu Austin, Nevada, na noite de ontem. O objeto era um meteorito de grandes proporções que caiu sobre uma vasta área desértica. No entanto, quando autoridades chegaram ao local para realizar a perícia o meteorito em si não foi encontrado, apesar da grande cratera de impacto. Existem rumores na comunidade acadêmica de que o ocorrido está relacionado aos eventos de Tunguska. A Federação Galáctica não comentou o incidente, levantando ainda mais suspeitas.

Cadáver misterioso aparece próximo ao local da queda

Um corpo foi encontrado em Austin, Nevada, próximo ao local da queda do meteorito. Segundo apurações, o cadáver pertencia a Terry Gilliam, 45, que administrava um rancho na região. O corpo não apresentava ferimentos externos, embora estivesse enrugado e murcho em um estranho caso de

dissecação. Segundo os legistas envolvidos, tudo o que restou de Gilliam foi uma casca oca.

Pessoas próximas ao homem afirmaram que Gilliam testemunhou a queda do meteorito. Após citar a estrela cadente, nunca mais foi visto com vida. As autoridades especulam que o meteorito pode conter um patógeno desconhecido e estão pedindo aos moradores locais que evacuem a área.

POSFÁCIO

DO AUTOR DO TEXTO ORIGINAL

Gamebooks baseados em videogames não são raros hoje em dia, mas você não acha que, na maioria das vezes, eles têm muito pouco a ver com os jogos nos quais se inspiram? Por qual motivo isso acontece? Sempre me fiz essa pergunta.

Também pensei nisso quando a Editora Futabasha me pediu para fazer um gamebook com conteúdo o mais fiel possível de um jogo do Famicom Disk System. Não sei se o que entreguei é exatamente o que eles esperavam, mas posso dizer com toda a certeza que fiz deste gamebook um jogo de Famicom à minha maneira.

Tentei ser o mais fiel possível ao trabalho original. Pela primeira vez na série *"Futabasha Famicom Game Book"* você usou um dado para jogar e se mover pelo mapa.

A aventura pode ser um pouco difícil porque este foi o meu primeiro contato com esse tipo de jogo, mas ainda assim espero que você leia e goste. E lembre-se que neste gamebook você pode se mover livremente pelas áreas e que existem muitas regiões secretas para encontrar!

Espero que gostem do meu trabalho. Estou ansioso e pronto para continuar trabalhando duro e criar gamebooks ainda mais interessantes.

Até a próxima, se possível.

12 de outubro de 1986.

Ouvindo *"Fore!"*, de Huey Lewis & The News.

DA EDITORA FUTABASHA

Você gostou da quinta edição da série de livros de jogos do Famicom? Com este episódio dedicado a Metroid, tentamos um novo desafio: o primeiro RPG real da série. As chances de obter um final feliz são de 1 em 1200 (um pouco pessimista, sem dúvida). Você conseguiu completar a missão?

Nossa equipe editorial planeja continuar lançando gamebooks baseados em jogos do Famicom. Portanto, ficaríamos felizes se você pudesse nos enviar suas ideias e impressões sobre essa série, incluindo os quatro gamebooks que já foram lançados. Estamos ansiosos para receber dicas de materiais que você gostaria que transformássemos em um gamebook no futuro, bem como pedidos de colaboração.

Endereço → Futabasha Co., Ltd. 3-28 Higashigoken-cho, Shinjukuku, Tokyo 162, Famicom Adventure.

[Anúncios para os próximos dois gamebooks: um derivado da popular série "Dragon Quest" e o segundo do pouco conhecido "Portopia Renzoku Satsujin Jiken".]

BIOGRAFIA DO AUTOR

Nascido em 21 de março de 1968, Nobuyuki Shioda queria ser escritor após terminar o ensino médio e hoje trabalha principalmente com gamebooks. Suas publicações incluem *"The Mysterious Murasame Castle"*, *"Journey in the Wonder Age"*, *"Gabalin"*, *"Lupin The Third: Dark Pyramid"*, *"Mystery of Youmakan"* e muitos outros.

EXTRAS

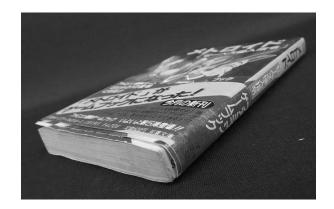
Aqui você encontrará detalhes sobre a produção da obra original e da tradução para o português, alterações efetuadas em relação ao texto original, curiosidades sobre o livro e sobre a franquia e notas dos tradutores, tanto da versão base utilizada quanto do texto que você acabou de ler.

O QUE É ESTA OBRA? (EXTRAÍDO DO ARQUIVO ORIGINAL DA TRADUÇÃO PARA O ITALIANO)

Zebes Invasion Order (originalmente メトロイド ゼーベス侵入指令, *Metoroido Zēbesu Shin'nyū Shirei*) é um gamebook ambientado no universo de Metroid, série de ficção científica de propriedade da Nintendo, sendo uma das principais franquias da casa de jogos de Kyoto. O livro foi lançado apenas no Japão em dezembro de 1986 e é o quinto gamebook da série *"Famicom Bouken Game Book"*, baseada nos jogos mais famosos do console Famicom Disk System (ou NES — Nintendo Entertainment System no Ocidente).

Capa do livro com a chamada: "Metroid se torna um gamebook!"

A obra foi escrita por Nobuyuki Shioda e ilustrada por Sumi Arisaka, e é digna de apreciação tanto para os entusiastas de videogames quanto para fãs de gamebooks por pelo menos três razões.

Em primeiro lugar, trata-se de um volume muito raro, cuja difusão no Ocidente, mesmo em formato PDF, era inexistente até esse trabalho ser concluído. Há apenas uma tradução além desta, porém, com algumas peculiaridades que veremos.

Além disso, tendo sido lançado poucos meses após o primeiro jogo da série, o gamebook constitui de fato a primeira elaboração narrativa — embora não canônica — do universo de Metroid. A história pode ser vista como uma "adaptação expandida" do primeiro capítulo e antecipa elementos que apareceram em jogos posteriores da série, como por exemplo *"Super Metroid"* e *"Metroid: Zero Mission"*.

Contudo, não é possível afirmar que o gamebook teve alguma influência nesses jogos ou se for apenas uma coincidência, mas, em todo caso, *"Zebes Invasion Order"* representa um capítulo relevante para todos os fãs da saga.

"Zebes Invasion Order" é, de fato, bastante inovador para o formato de gamebooks, pois possui movimentação

completamente livre em relação ao *backtracking*, um sistema de salvamento, lutas narradas e outros detalhes que fazem desta obra parte integral da geração de gamebooks "experimentais" (*"Combat Heroes"*, *"Duel Master"* etc.) publicados entre 1985 e meados da década de 1990, que coincidiu com a crescente popularidade dos videogames após o *crash* nos idos de 1980.

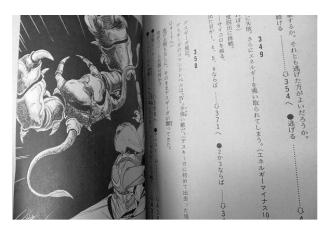
Por estas razões, achamos apropriado traduzir a obra original e divulgá-la entre os entusiastas italianos por razões de conhecimento histórico sem visar qualquer lucro e, sempre que possível, tomamos o cuidado de manter a apresentação do texto a mais fiel possível à original, apesar de certas limitações que serão brevemente descritas mais à frente.

するか。それとも逃げた方がよいだろうか。
続ける ……⇩354へ ●逃げる ……⇩

349

に失敗。さらにエネルギーを吸い取られてしまう。(エネルギーマイナス10
れば6)
度脱出に挑戦。
―サイコロを振る。
出た目が1、4、5、6ならば ……⇩371へ ●2か3ならば ……⇩3

350

デスギーガ接近。
デスギーガのコマンドレベルはⅣ。手強い敵だ。(デスギーガに初めて出会った場
逃げる間もなしに、そのままデスギーガが襲ってきた。

Um exemplo de texto (parágrafos de combate).

SOBRE A TRADUÇÃO (EXTRAÍDO DO ARQUIVO ORIGINAL DA TRADUÇÃO PARA O ITALIANO)

270 【B—62】

ミサイルボッド（さ）を入手。（チェックシートに記入）

この部屋は、行き止まりになっていて、東方向にしか進めないので東

へ進む。

271

アイスビームで電解質の液体を凍らせてゆき、脱出のための足場を作

できたところで、この堀を脱出。足場は脱出するやいなや、またもと

化し、再び不気味な罠へと変じていた。

まだ今の状態でマザー・ブレインへの攻撃を続けるか。それとも、い

サイル、エネルギーを貯めてから再度アタックするか。

●このまま戦う……⇩49へ　●出直す……

272 【A—13】

まだ攻撃を続けるか。それとも、ミサイル、エネルギーを貯めてから

●攻撃を続ける……⇩49へ　●出直す……

274

アイスビームでダブルホッパーに攻撃。

——サイコロを振る。

ー1か3ならば……⇩153へ　●2か4か5か6なら

275 【C—95】

ここは、マザー・ブレインの部屋です。前方10メートルほど先の

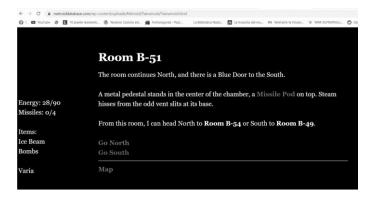
の中枢コンピュータ、マザー・ブレインがあります」

Algumas páginas do livro, retiradas de um leilão no site da Aucfan.

Devemos dizer logo de início que nada do que você está lendo teria sido possível sem as fontes que deixaremos nas próximas páginas. Foi através delas que conseguimos as páginas digitalizadas do volume original e, sobretudo, o texto completo do volume já fornecido com *hiperlinks* e carregado por um usuário japonês desconhecido no portal Geocities em um ano não especificado.

A página citada não está mais disponível, mas graças ao site Wayback Machine foi possível visualizar o texto, copiá-lo e traduzi-lo com o auxílio do Google Translate. Alguns pontos particularmente difíceis de traduzir receberam ajuda de um falante nativo de japonês, mas fora isso o enredo foi automaticamente traduzido e, em seguida, reescrito em italiano para maior suavidade. Dessa forma, é provável que no texto disponibilizado haja alguns deslizes que esperamos poder corrigir após o *feedback* dos leitores..

Embora não tenha sido utilizado na elaboração desse volume, devemos citar o outro trabalho de tradução existente, que é a tradução para o inglês disponível no site Metroid Database. Na verdade, o autor não se limitou a traduzir o texto do livro, mas também o adaptou para um formato jogável em HTML através do programa *Twine* (daí o nome *"Twinetroid"* pelo qual o projeto é conhecido).

No entanto, alguns trechos tiveram de ser fortemente modificados, alterando a jogabilidade e também a estrutura de vários parágrafos. A narração também foi revisada, adicionando algumas frases ausentes no original para fazer o texto fluir mais suavemente na língua inglesa.

***"Twinetroid"*, jogável no site Metroid Database.**

Nossa escolha inicial foi apenas traduzir o texto original para o italiano sem qualquer alteração, ignorando todas as alterações e as extensões feitas no *"Twinetroid"* ao custo de manter alguns problemas de jogabilidade, como contradições narrativas no controle anti-loop (que ocorre se o jogador desistir dos confrontos contra Ridley e Kraid) ou na forte incidência do caso notado especialmente nos estágios finais.

No processo, porém, assumimos que os pequenos acréscimos textuais feitos no *"Twinetroid"* foram feitos por uma boa causa. Na verdade, essas mudanças são necessárias para tornar o título jogável para usuários ocidentais, conseguindo assim transmitir as mesmas sensações que o volume pretendia apresentar ao seu público na época.

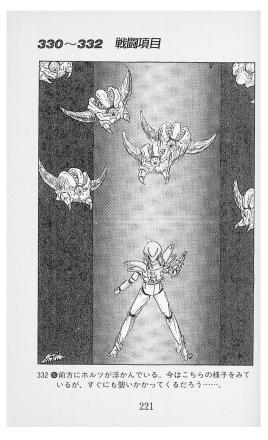
O texto descritivo original nos parágrafos de movimento muitas vezes é seco ao ponto de ser inutilizável para leitores ocidentais, sendo muitas vezes limitado à mera descrição da posição das portas nas salas. É algo que funciona no idioma original, mas completamente intragável para leitores europeus, mesmo no período de lançamento.

No entanto, tudo o que foi adicionado durante a adaptação reflete o estilo do autor e lembra a estrutura das cavernas reais nas quais o primeiro Metroid se passa, cuja forma não foi respeitada nesta versão em papel. As alterações levaram também à correção de alguns pequenos bugs, corrigidos por receio de que fossem decorrentes de digitação incorreta no arquivo disponibilizado no Geocities. Depois de recuperar a digitalização do volume completo, graças à preciosa ajuda de Davyn Abalone tivemos a confirmação de que a parcela mais extensa desses erros não estava presente no original.

Os parágrafos de batalha e narração propriamente ditos não sofreram alterações. De toda forma, todas as curiosidades e anotações sobre mudanças realizadas, semelhanças e diferenças entre jogo real e o gamebook foram reunidas em um apêndice no final deste volume.

330～332　戦闘項目

332 ●前方にホルツが浮かんでいる。今はこちらの様子をみているが、すぐにも襲いかかってくるだろう……。

221

Exemplo de página inteira dos parágrafos de combate.

Em questão de modificações e fidelidade, as ilustrações ao longo das páginas do livro foram facilmente vinculadas ao seu parágrafo correspondente, dado que a referência cruzada relativa é sempre citada abaixo delas.

202　【A—35】

スルー・ドアを抜けたとたんに体が浮きかける。とっさにドアのへりにつかまり、体を固定させる。……強力な磁力風が吹いていた。磁力風の吹く方向は、西から東。西の壁に大型の磁力発生装置がついていて、片時も休まず作動しているのである。東の方向は吹き抜けになっていて、風にいったん乗ってしまえば、かなりの距離、飛ばされることは確実だった。とにかく、この部屋からは、南へのスルー・ドアと、東への続き部屋の吹き抜けしか存在していない。しかし、レーダー走査によると、北の方向に隠し部屋へ続く隠し扉があることがわかった。

だが、そう簡単に北の壁にたどり着くことはできない。磁力風のせいだ。北の部屋を捜してみるか？　さがす場合は、

——サイコロを振る。

●出た目が1、3、6の場合は　⇩31へ　●2、4、5の場合は、……⇩146へ

●北の部屋に行かない場合は、磁力風に飛ばされて（2部屋分）【A—36】の部屋へ　⇩189へ

203

エア・ロックを開ける。脱出ポッド内の気圧が大幅に変化する。同時に自分だけ外へ出

150

202〜204

て、エア・ロックを再び閉める。M＝Mをとじこめたというわけだ。

しかし、その時、驚くべきことが起こっていた。この小さな脱出ポッドごと巨大な宇宙船に包み込まれようとしていたのだ。

——海賊船だった。それも、ゼーベスで暮していた者たちの。

●海賊船に乗り込む……⇩3へ　●逃げる　……⇩208へ

204

ミサイル二発が見事に命中。（ミサイルマイナス2）

クレイドから動きという動きがカットされた。——まるで時間が止まったかのように。とはいっても、それは一瞬だけのことで、次の瞬間には、動き——!?　が現われていた。クレイドの体に縦横無尽に〝ヒビ〟が入った。非常に細かいヒビがヤツの体を埋め尽くしていった。次に、そのヒビのひとつひとつから強い光が漏れ始めた。

——爆発の前兆。それに備えてあまり衝撃を受けないところまで下がる。

光はだんだんと光量と迫力を増してゆき、それが頂点に達した時、部屋全体を揺るがす大音響が部屋を満たした。——爆発だ。

それがおさまるのを待って、ヤツのいたところへ歩み寄る。

想像の通りだった。クレイドの爆発したと思われる場所の中心に小さな黒い石が転がっ

151

Parágrafos de movimentação padrão.

As referências cruzadas do livro também foram divididas em parágrafos padrão (項目, *kōmoku*), escritos em um fundo branco, e parágrafos de combate (戦闘項目, *sentō kōmoku*), escritos em um fundo cinza. Com exceção dessas peculiaridades, a passagem de um parágrafo para o outro seguiu as regras padrão do gênero, também presentes no italiano.

No canto superior direito de cada página estava impresso um dado para ser usado para simular lançamentos ao abrir o livro ao acaso — com resultados bem peculiares como "1, 4 e 6" em vez do clássico "1, 2 e 3" —, embora a probabilidade de obter ambos conjuntos de valores seja idêntica.

O volume também tinha um Log de Ações que foi replicado tão fielmente quanto possível.

Amostra do Log de Ações.

Na foto acima podemos ver os espaços para marcar os objetos coletados, a progressão dos parágrafos e os Missile Tanks com os mísseis referentes. A barra cortada no canto inferior direito representa os golpes recebidos por Mother Brain (em katakana マザーブレイン e ダメージチェック, *Mazāburein damējichekku*, ou "verificação de danos em Mother Brain").

Uma última observação sobre a tradução: para os nomes dos inimigos e power-ups foram utilizados os nomes impressos no manual norte-americano do Metroid original.

し出すことも可能です。すこしめんどうなルールですが、ファミコンの隠れキャラを探すような気分で、チャレンジして下さい。

③戦闘の方法

通常空間（白地）から、戦闘空間（グレーの囲み部分）へ移る場合は、必ず文中に指示があります。読み進めるうちに――戦闘という文字が表れたら戦闘です。それを見たら、まず、あなたは、今いる項目の項目番号をしっかりメモして下さい。戦闘が終わると、あなたはもう一度この項目にもどって来ます。この時、メモを忘れていると、もどれなくなってしまうのです。そうならないよう33ページの項目番号MEMOの欄にしっかりメモを取っておきましょう。

次にあなたは、――戦闘の後の指示に従って、戦闘空間へと飛びます。そのまま行先番号が書かれている場合は、その通りに進んで下さい。

また、――戦闘の後に――サイコロを振れという指示がある場合は、指示通りサイコロを振ります（ページをめくります）。サイの目が決まったら続きを読みます。そこでは、

●1、4、5なら……⇩316へ

●2、3、6なら……⇩419へ

というふうに、出た目によって、行先番号がふり分けられています。これに自分が出し

12

ゲームブックの遊び方

図2

13

Um corte das regras do jogo.

NOTAS DO TRADUTOR PARA A LÍNGUA PORTUGUESA

Nós, da comunidade Metroid Brasil, ficamos extremamente honrados e satisfeitos por disponibilizar a primeira versão de *"Metroid: Zebes Invasion Order"* para o público latino-americano. Dentre todos os idiomas existentes, a língua portuguesa foi a quarta a receber uma versão utilizável, depois apenas do original em japonês, inglês e italiano.

Contudo, nada disso teria possível sem o trabalho árduo de nossos companheiros do site Librogame Archive, responsáveis pelo tratamento das imagens digitalizadas, tradução,

correção de eventuais imprecisões da tradução automática e alertas sobre bugs presentes no livro original. Sem a ajuda deles o nosso trabalho levaria muito mais tempo para ser concluído, isso se de fato fosse terminado algum dia.

Devemos agradecer também a você, fã da franquia Metroid. Se gastamos algumas horas não remuneradas de nossas vidas fazendo um trabalho tão primoroso, saiba que o intuito foi fornecer-lhe a melhor experiência possível, talvez até melhor do que a passada pelo volume original por trazer aperfeiçoamentos técnicos que não existiam à época do lançamento.

Tratando da versão em português, temos que destacar o perfil único que essa versão traz. Embora existam duas traduções anteriores à nossa, cada uma delas tomou a liberdade para interpretar a obra original à sua maneira, ou seja, com mudanças no formato. Como citado no texto extraído da tradução italiana, não há um arquivo em formato próximo ao de um livro para a língua inglesa até o momento, fazendo da tradução italiana a primeira — e até então única — a representar com certo nível de fidelidade o livro impresso pela Futabasha.

Visando aumentar a imersão e passar uma experiência com sabor de anos 1980, fizemos questão de transformar nossa

versão em algo mais próximo ao de um livro impresso, tanto em relação ao texto quanto à diagramação em si. Corroborando as observações feitas pelo Librogame Archive, de fato encontramos problemas para diagramar o arquivo de forma que parecesse agradável aos olhos de leitores lusófonos. Para tanto, tomamos todo o cuidado para preencher por completo as páginas, evitando assim o surgimento de linhas órfãs e incômodos espaços em branco após os parágrafos. Se você pretende imprimir este volume — o que recomendamos fortemente para uma melhor experiência —, não se preocupe: o posicionamento das páginas pares e ímpares, a divisão de capítulos, páginas em branco e espaço extra na margem interna para uma possível encadernação já foram levados em conta

A seguir, algumas diferenças notáveis entre a versão base em italiano e a versão em língua portuguesa.

- A versão em português segue razoavelmente a sequência de assuntos apresentada no índice da obra original, tendo sido deslocado apenas o prólogo por questões de fluidez;
- A versão em italiano traz uma seção que trata acerca da franquia como um todo, sendo esse

tópico eliminado da versão em português para redução do número total de páginas (a seção não está presente no original);

- Ao contrário da versão italiana, que preferiu contornar as diferenças da diagramação japonesa com a inserção de imagens extraídas do manual de Metroid para o mercado norte-americano, preferimos estender ou enxugar o texto em determinados trechos para acomodar melhor os parágrafos sem efetuar cortes e preencher as páginas de modo a evitar espaços em branco. As modificações feitas não alteram o sentido geral dos parágrafos;
- Praticamente todo o material extra inserido na versão italiana foi mantido aqui por ser de grande relevância para o leitor, com exceção do tópico voltado à história da franquia;
- As imagens referentes aos parágrafos de ação estampadas à esquerda no original tiveram o posicionamento trocado para a direita do leitor por conta da ordem de escrita ocidental;

- Os ajustes e correções efeituados no desenvolvimento do *"Twinetroid"* foram respeitados para o correto fluxo de ações;
- Enquanto a versão italiana chama o canhão padrão de Samus de "Raio Normal", preferimos chamá-lo de "Long Beam" para respeitar a nomenclatura de um power-up do jogo original. *Nota: embora o canhão inicial de Samus seja o Short Beam, algumas ações em batalhas seriam incompatíveis com um tiro de curto alcance*;
- O livro original possui 285 páginas. O excedente da nossa versão vem dos capítulos extras e diagramação para a escrita ocidental, que preenche as páginas de forma distinta das orientais.

CURIOSIDADES

Como mencionado na introdução, existem vários elementos deste livro que, coincidentemente ou não, retornariam anos depois em vários episódios da série. Alguns deles podem ser encontrados a seguir:

- No prólogo de *"Zebes Invasion Order"* a equipe médica é aniquilada pelo Metroid da cápsula, lembrando a tela inicial de *"Super Metroid";*
- O papel de M=M e suas características têm elementos em comum tanto com o Metroid Ômega mutante de "*Metroid Fusion*" quanto com o Metroid Prime da série *spin-off* de mesmo nome;
- Samus tem uma nave espacial pessoal e um computador de bordo falante que apareceriam na série em *"Metroid II: Return of Samus"* e *"Metroid Fusion"*, respectivamente.
- Neste livro, Ridley embosca Samus logo após ela entrar em seu covil, exatamente como ocorre muitos anos depois em *"Metroid: Zero Mission";*
- Também há o importante fato de a história não terminar com a fuga após Samus derrotar Mother Brain, mas de haver uma seção adicional em que a caçadora de recompensas enfrenta os Space Pirates em sua respectiva nave, algo posteriormente trazido pelo remake do primeiro jogo para Game Boy Advance.

Contudo, também existem diferenças substanciais entre o jogo original e o livro, como:

- Há vários power-ups não incluídos no game-book, como o Long Beam, as Hi-Jump Boots e a Maru Mari/Morphball, embora haja um parágrafo que diz de forma implícita que Samus possui a capacidade de rolar sob inimigos;
- Embora Zebes seja canonicamente considerado um planeta, é referido como um asteróide neste livro. Outro ponto é sua explosão após o final da luta contra Mother Brain. Na série oficial isso só acontece após os eventos de *"Super Metroid"*;
- Para escapar de um Metroid, Samus deve disparar quatro mísseis. Isso não é possível nos jogos, onde você deve usar bombas para se livrar;
- Os Space Pirates são seres humanos em vez de alienígenas semelhantes a crustáceos (considere que a primeira aparição dos Space Pirates no jogo ocorreria apenas em *"Super Metroid"*);
- Samus é retratada pela primeira vez sem capacete, mas possui cabelos negros, não castanhos

como no primeiro jogo (a cor verde visível em Metroid é fruto da mudança de cor dos *sprites* causada pela coleta da Varia. Em 1986, Samus tinha cabelos oficialmente castanhos);

- Quando questionado sobre o último ponto no Twitter, o ilustrador Sumi Arisaka disse que só foi informado de que a personagem principal, Samus Aran, era "uma mulher de cabelo comprido", sem maiores detalhes;
- Nos jogos as portas vermelhas precisam de cinco mísseis para serem abertas, enquanto as amarelas precisam de dez mísseis ou uma Power Bomb de *"Super Metroid"* em diante;
- Ridley é descrito no livro como uma criatura gentil que sofreu uma lavagem cerebral por Mother Brain. No cânone estabelecido de *"Super Metroid"* em diante, porém, Ridley era um ser sanguinário antes mesmo de se aliar aos piratas;
- O fazendeiro Terry Gilliam citado no final compartilha o nome com um membro de *"Monty Python"*, não tendo relação com a franquia;

- Outra referência é o lançamento de M=M no espaço, inspirado no filme Alien que, por sua vez, inspirou fortemente toda a série Metroid.

MODIFICAÇÕES EFETUADAS

Além de ter adicionado alguma formatação adicional nos parágrafos de movimento considerados excessivamente vagos, as seguintes alterações foram feitas no texto:

- #**7**: a referência foi alterada para #**20** que, de outra forma, teria ficado órfã. Na verdade, existem dois parágrafos para a batalha final com o líder pirata: #**20** e #**143**. Eles são quase idênticos, mas a única frase diferente, ligada a M=M, sugere que em #**20** Samus não testemunhou sua derrota e em #**143** sim. Logo, faz mais sentido que de #**7** passemos para #**20**, em vez de #**143**;
- #**51**: não foi cogitada a hipótese de manter a arma atual;
- #**204**: no início do parágrafo foi ordenada a desmarcação de dois mísseis. Isso não fazia sentido,

tanto porque a ordem já havia sido dada no parágrafo anterior quanto porque no final do parágrafo o número de mísseis retorna ao máximo;

- #**206**: o parágrafo originalmente direcionava para #**190**, que falava de "mísseis". É provável que o correto fosse #**174**, que é órfão, mas também continha uma referência vaga a um "míssil" que foi removida. Para não deixar #**174** órfão a referência de #**206** foi alterada;
- #**49**: no Geocities a referência cruzada era #**226**, mas a correta é #**266**. Isso é um erro de digitação, pois no original diz #**266**;
- #**276**: não foi prevista a possibilidade de retomar posteriormente o Wave Beam, o que é possível em todos os outros casos;
- #**282**: Indicação de dupla perda de energia, provavelmente um erro de cópia ou transcrição;
- Ao longo do texto foi mantida a ambiguidade sobre o gênero de Samus presente no original. Assim como no jogo, a revelação de que Samus é uma mulher só ocorre no final do livro.

REFERÊNCIAS

Coletivo anônimo "Librogame Archive":

https://www.librogame.net/index.php/download/viewcategory/320-librogame-archivio

Metroid Fandom:

https://metroid.fandom.com/wiki/Metroid:_Zebes_Invasion_Order

Metroid Database:

https://metroiddatabase.com/game/metroid/#art

Geocities:

http://web.archive.org/web/20190215141515/http://www.geocities.jp/retorogeme1/

Gframe2.htm

Nicovideo:

https://www.nicovideo.jp/watch/sm21673864

Aucfan:

https://aucview.aucfan.com/yahoo/f1034361716/

Wikipédia:

https://it.wikipedia.org/wiki/Metroid_(serie)

Gascommit:

https://gascommit.store/

Davyn Abalone:

https://twitter.com/SpiderFloat

メトロイド
［ゼーベス侵入指令］

Escrito com amor em Palatino Linotype 10,5.

[METROID: ZEBES INVASION ORDER]

Ano 20X5 do Calendário Cósmico. Uma nave de pesquisa da Federação Galáctica foi atacada por Piratas Espaciais. A motivação por trás da investida era tomar posse da misteriosa forma de vida chamada Metroid, uma perigosa criatura com proliferação anormal e poder aterrorizante.

Um chamado de emergência foi logo enviado para Samus Aran, membro do time de caçadores de recompensas aliado das forças mantenedoras da ordem. A mensagem é muito clara: "invada a fortaleza espacial situada em Zebes e destrua a forma de vida biomecânica Mother Brain. Não deixe os Piratas Espaciais usarem o Metroid."

Samus, só você pode derrotar os Metroids e garantir a paz do Universo. Agora, uma nova batalha começa.

ISBN 4-575-76016-1 00193